LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

SPECIALE PLAYSTATION 2

GamesMaster

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PC • PSX2 • ARCADE • GAME BOY

INTERNET GRATIS CON ClubNet POWERED BY tin.it

INOLTRE

TOMB RAIDER 4
FORMULA 1 '99
SHENMUE
FIFA 2000
SPYRO 2
E MOLTO ALTRO!

ECCEZIONALE!

WWF WRESTLEMANIA 2000

TORNANO I LOTTATORI PIÙ TOSTI DI SEMPRE!

POSTER

JET FORCE GEMINI

RESIDENT EVIL 3

SCOPRIAMO IL GIOCO HORROR PIÙ BELLO DELLA SAGA

N.1
GENNAIO 2000
L.8.000

Anno IV - Numero 1 - GENNAIO 2000 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE • TRUCCHI • ANTEPRIME • NOVITA' • POSTER

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

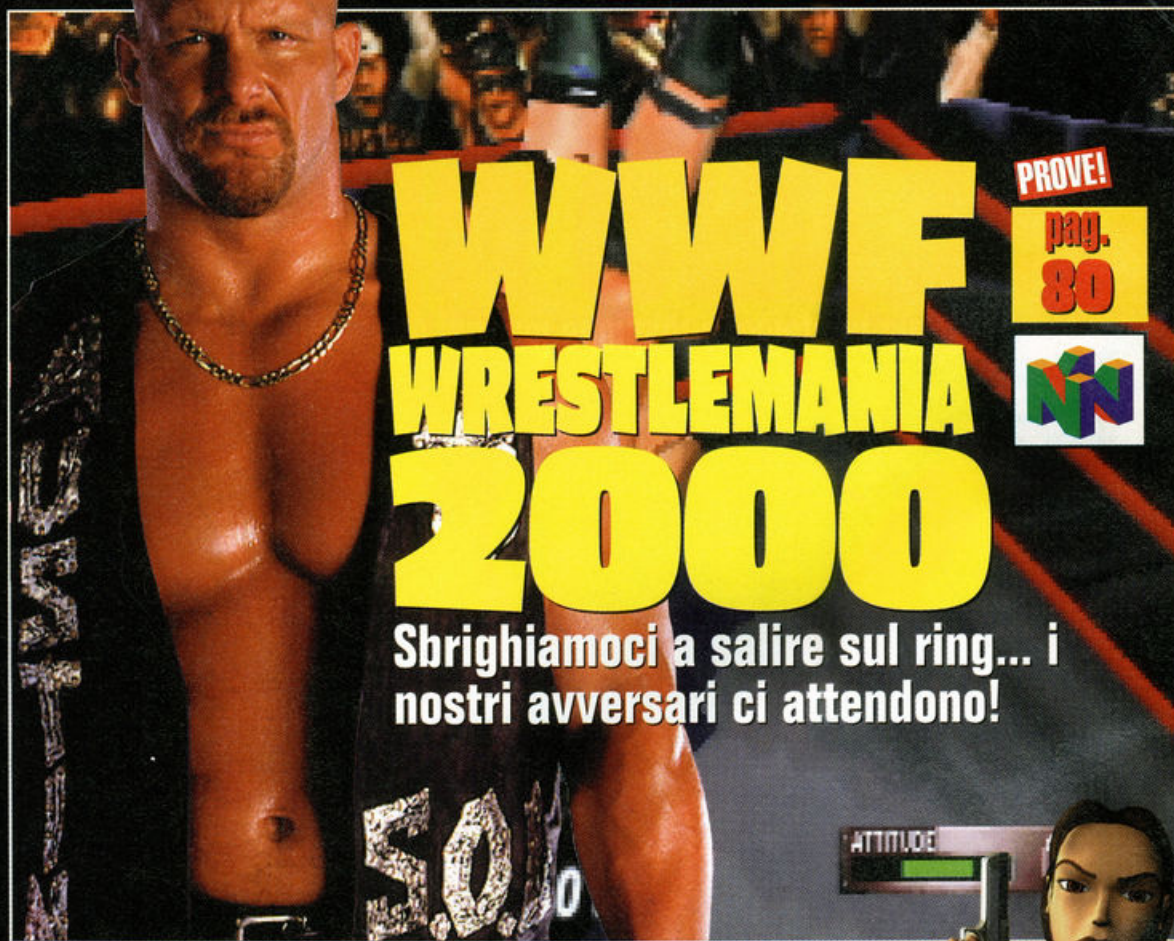
EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Coordinamento Grafico
Rosita Balestri
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 33%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

IN QUESTO NUMERO

ini... ...sta più entusiasmante del mondo!

È ARRIVATO RESIDENT EVIL 3!

L'abbiamo provato a lungo e possiamo dire la nostra sull'ultimo capitolo della più grande saga horror.

PROVE! pag. 60

F1 '99

PROVE! pag. 74

Le auto di F1 '99 per Dreamcast ci attendono con i motori accesi!

HOMEWORLD

PROVE! pag. 76

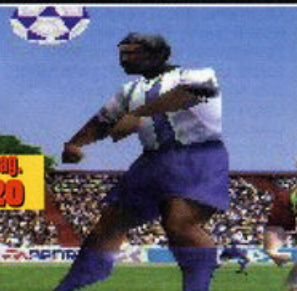
Lo spazio sarà il nostro ambiente naturale...

SHENMUE

ANTEPRIMA! pag. 16

Teniamo duro ancora un po' per la pubblicazione di questo gioco... a quanto pare vale la pena attendere!

FIFA 2000

Electronic Arts arriva con una puntualità strepitosa al suo appuntamento col 2000 del calcio...

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...

SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 46

LE NOSTRE RUBRICHE

ZELDA GAIDEN SI STA AVVICINANDO

L'USCITA DEL SEGUITO DI ZELDA È PREVISTA PER I PROSSIMI MESI

I PETTEGOLEZZI AUMENTANO ■ 5 MILIONI DI APPASSIONATI DEL GIOCO SONO IN TREPIDANTE ATTESA ■

Zelda Gaiden, il seguito di Zelda: The Ocarina of Time, è diventato il gioco più atteso in assoluto, dato che le indiscrezioni, le schermate di gioco e le informazioni minime fornite dallo stesso Miyamoto hanno alimentato le voci incontrollate a proposito di questo titolo.

Quello che inizialmente doveva essere un normale seguito ispirato al gioco di ruolo più amato al mondo è, invece, diventato un titolo completamente nuovo.
Ci abbiamo giocato a una fiera giapponese un po' di tempo fa, ma sono stati aggiunti ulteriori dettagli da quando lo abbiamo visto la prima volta. Per chi è ancora all'oscuro di tutto diciamo che Zelda Gaiden usa molta della tecnologia di Zelda: The Ocarina of Time, ma sfrutta l'expansion pack per migliorare il livello dei dettagli e aumentare il numero dei nemici e dei personaggi sullo schermo. Skull Kid ha rubato il cavallo del nostro eroe Link mentre stava cavalcando nella foresta. Link rincorre il ladro e lo segue attraverso una porta magica in un'altra dimensione. C'è una nuova mappa di Hyrule da esplorare e nel frattempo la Luna si avvicina inesorabilmente alla Terra, col pericolo della distruzione globale. Solo Link ha le capacità e il coraggio di far tornare indietro il tempo, grazie anche all'aiuto degli abitanti della Hyrule che si trova nella dimensione alternativa, almeno fino a quando sarà in grado di trovare una soluzione per evitare il disastro. Shigeru Miyamoto, genio dei giochi Nintendo e creatore di Mario, Zelda e praticamente tutti i grandi successi della casa giapponese, ha affermato recentemente che il gioco si svolge pochi mesi dopo Zelda: The Ocarina of Time. Tutto sembra essere tornato alla normalità e Link si sta riposando, quando si trova improvvisamente coinvolto in questa nuova storia. Il cambiamento più netto nella giocabilità, rispetto al titolo originale, riguarda l'importanza data ai viaggi nel tempo e come guadagniamo i poteri che ci permettono di far tornare indietro il tempo. Un indicatore nella parte bassa dello schermo ci segnala quanto tempo ci rimane prima che la Luna colpisca la Terra e il gioco si sviluppa in tempo reale. Miyamoto ci ha spiegato che, se perdiamo troppo tempo, possiamo star certi che la Terra verrà distrutta in pochi giorni, ovvero circa un'ora di gioco. Ha inoltre affermato che Nintendo ha ascoltato i commenti dei giocatori su Zelda: The Ocarina of Time e prevede di aggiungere tutti i particolari che non erano presenti l'ultima volta. Ottimo! Il viaggio nel tempo, la nuova dimensione di Hyrule e l'elemento magico fanno di Zelda Gaiden un gioco grandioso. Altre notizie e succose immagini molto presto!

▲ Sarà anche buono, però fa un po' paura. È meglio scappare se ci offre delle caramelle.

▲ Se andiamo sulla maschera di Zora siamo in grado di nuotare come dei veri pesci a una velocità pazzesca.

ANNO NUOVO COL DREAMCAST

TANTISSIMI GIOCHI PER LA CONSOLE SEGA

NON MANCANO I PEZZI GROSSI! ■ ECCO COME INVESTIRE LE MANCE DELLE FESTE! ■

Finalmente i giocatori di tutta Europa possono acquistare il Dreamcast di Sega nel negozio sotto casa. In Gran Bretagna prima dell'uscita della console è stata raggiunta la cifra record di 40.000 prenotazioni del Dreamcast, superando tutti i record precedenti per le console, grazie anche a una campagna pubblicitaria senza precedenti. Non c'è mai stato niente del genere!

I MIGLIORI IN EUROPA

Anche se il Dreamcast non è uscito da molto in Europa i giocatori hanno già deciso quali sono i giochi che preferiscono. La classifica della nuova console vede Sonic Adventure al primo posto, ennesima prova del fatto che, anche se il piccolo eroe blu non appare in un gioco da ben quattro anni, la sua popolarità rimane intatta. Era prevedibile che questo titolo e Sega Rally 2 andassero a occupare i primi due posti, mentre sorprende il terzo posto di Ready 2 Rumble, titolo che è riuscito a superare anche il tanto lodato Powerstone. Fa piacere notare anche l'ottima posizione di Trick Style, anche se la sorpresa assoluta è il quinto posto di Tokyo Highway Battle.

1. Sonic Adventure
2. Sega Rally 2
3. Ready 2 Rumble
4. Powerstone
5. Tokyo Highway Battle
6. Trick Style
7. Virtua Fighter 3tb
8. Blue Stinger
9. Monaco Grand Prix
10. Dynamite Cop

E GLI ALTRI!

NOVEMBRE

Formula 1 (Video Systems)
Hydro Thunder (Midway)
Jimmy White's 2: Cue Ball (Virgin)
Marvel vs Capcom (Virgin)
NBA Showtime (Midway)
NFL Blitz 2000 (Midway)
NFL Quarterback Club 2000 (Acclaim)
Psychic Force (Acclaim)
Red Dog (Sega)
Sega Bass Fishing (Sega)
Snow Surfers (Sega)
Soul Calibur (Namco)
Soul Fighter (Mattel)
Chef's Luv Shack (Acclaim)
Suzuki Alstare Extreme Racing (Ubisoft)
UEFA Striker (Infogrames)
Worldwide Soccer (Sega)
Worms (Hasbro)
WWF Attitude (Acclaim)
Evolution (Ubisoft)

DICEMBRE

Shadowman (Acclaim)
Streetfighter Alpha 3 (Virgin)
Vigilante 8: Second Offense (Activision)

Da non perdere assolutamente il nostro speciale su Dreamcast il prossimo mese.

I GIOCHI PIÙ IMPORTANTI PER DREAMCAST

Blue Stinger 14 Ott

Dynamite Cop 14 Ott

Incoming 14 Ott

Millennium Soldier 14 Ott

Monaco Grand Prix 14 Ott

Powerstone 14 Ott

Ready 2 Rumble 14 Ott

Sega Rally 14 Ott

Sonic Adventure 14 Ott

Tokyo Highway 14 Ott

Trick Style 14 Ott

Virtua Fighter 3tb 14 Ott

Aerowings 14 Ott

Buggy Heat 14 Ott

House of the Dead 2 15 Ott

Mortal Kombat Gold 16 Ott

Pen Pen 17 Ott

Speed Devils 18 Ott

Toy Commander 19 Ott

Formula 1 GP 20 Ott

Sono riportate le date ufficiali in cui sono usciti i prodotti in Europa

IL DOLPHIN PRENDE TEMPO

È improbabile che il lancio del Nintendo Dolphin, la console a 128 bit Nintendo della prossima generazione, avvenga prima del 2001. Il debutto della nuova macchina è previsto in occasione della fiera Spaceworld che si terrà a Tokyo in agosto. Questo significa che il Dolphin non arriverà sulle sponde europee prima della primavera del 2001, come minimo. Che iella!

CRAVE CREA LO SCONTRO FINALE

Crave ha stipulato un contratto per pubblicare il primo gioco basato sui Campionati Ultimate Fighting, evento sportivo che presenta incontri nei quali vengono impiegate varie arti marziali. Non sappiamo al momento se sarà Crave a sviluppare il gioco o se affiderà il progetto a un altro gruppo di programmatori. Sin dalla loro apparizione nel 1993 i Campionati Ultimate Fighting hanno avuto moltissimi problemi legali a causa della brutalità degli incontri, che si svolgono normalmente all'interno di gabbie e con pochissime regole. Mmm.

MORITA CI HA LASCIATI

Akio Morita, co-fondatore del gigante dell'elettronica Sony, è deceduto nel mese di ottobre in un ospedale di Tokyo. Sony è stata fondata nel 1946 con soli 500 dollari, per poi diventare l'impero che è adesso. Morita è stato il responsabile della creazione del Walkman, dato che voleva "un registratore che permetta di ascoltare la musica mentre si cammina", come disse ai suoi ingegneri.

LA PLAYSTATION 2 VA AL CINEMA

Si prevede una svolta "hollywoodiana" per la PlayStation 2 grazie all'arrivo di The Matrix e Spawn. Apparirà una conversione del titolo da sala giochi Spawn: In the Demon's Hand per la nuova console, mentre si dice che Hideo Kojima, il creatore di Metal Gear Solid, sia in trattative per creare un gioco basato su The Matrix! Stiamo iniziando davvero a entusiasmarci MOLTO!

INTERNET GRATIS?

Richiedi SUBITO il CD con l'ACCESSO GRATUITO ad INTERNET al numero 147-050505*

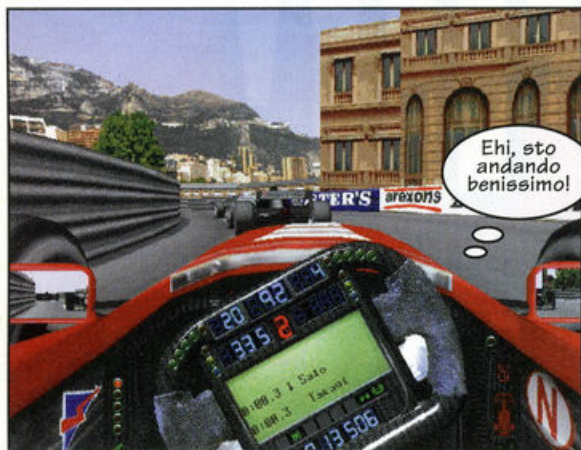
http://clubnet.tin.it

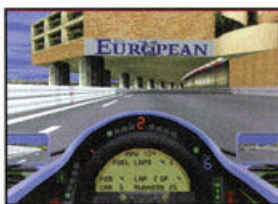
*Tutti i giorni dalle 9.00 alle 22.00. La telefonata è al costo di L. 127 + IVA.

In ClubNet trovi anche excite il motore di ricerca italiano.

W W W . T I N . I T / L ' O F F

F1 GRAND PRIX 3

IN ARRIVO IL SIMULATORE PER PC ■ È STATO CREATO DA UN SOLO PROGRAMMATORE?

Il PC permette di unire i desideri più sfrenati di un programmatore di giochi di corse con i dettagli tipici dei simulatori. Il simulatore di guida per PC più atteso in assoluto è finalmente in dirittura d'arrivo.

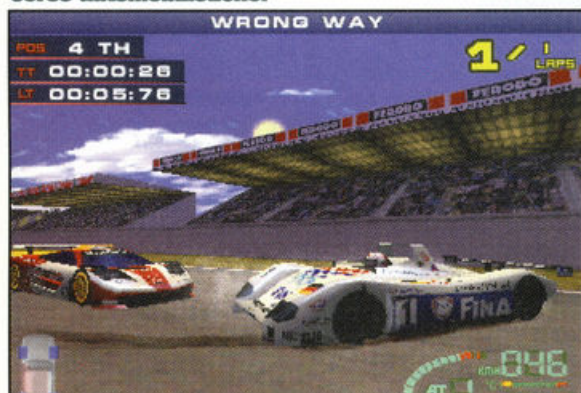
È vero: FI World Prix 3, il terzo capitolo della serie creata da Geoff Crammond, sarà nei negozi in primavera e sarà più bello che mai!

Tutti i giochi mirano a proporre un realismo mai visto prima, ma basta una rapida occhiata a queste foto per capire che l'ultimo prodotto della serie F1 Grand Prix è davvero speciale. Tutto, dalle macchine al realismo della fisica all'ambiente circostante, mostra una classe straordinaria.
La precisione si estende fino ai dettagli di gara dato che Hasbro, la casa che ha pubblicato il gioco, ha firmato un accordo di cinque anni con la FIA, la federazione che gestisce questo sport, per produrre dei simulatori ispirati alla Formula Uno. La brutta notizia è che, al momento, il gioco è aggiornato al 1998.
Dato che dovrebbe uscire a marzo, non fa certo piacere. Hasbro sta però lavorando duro su questo titolo e potrebbe essere in grado di continuare ad aggiornare il gioco. Una bellissima novità nel genere dei giochi dedicati alla Formula Uno è il collegamento tra la macchina e i box, fondamentale per avere informazioni sulla nostra vettura e perfino su quando effettuare le soste. Altra caratteristica notevole è l'opzione per gareggiare in modalità per più giocatori, da 4 a 16, in rete LAN, in modo da poter sbattere fuori strada i nostri amici.

▲ Le informazioni provenienti dai box appaiono su uno schermo nell'abitacolo.

GARE DI 24 ORE?

LE MANS, LA CORSA PIÙ FATICOSA DEL MONDO, ARRIVA SU PC E PLAYSTATION

TUTTO IL GIORNO IN MACCHINA ■ FACCIO SOLO UN'ALTRA PARTITA...

Eutechnyx sta dando gli ultimi ritocchi a uno dei più ambiziosi giochi di guida di quest'anno. Stiamo parlando di Le Mans 24 Hours, nel quale abbiamo la possibilità di gareggiare nella maratona delle corse automobilistiche.

È ovvio che un gioco che si chiama Le Mans 24 Hours abbia un'opzione per gareggiare un giorno intero, ma vogliamo vedere chi ha il coraggio di accettare questa sfida. Sappiamo di gente che ha perso giornate intere giocando a Final Fantasy o a Tomb Raider, ma questo non accade spesso con i giochi di corse.
A parte la maratona, si tratta di un altro simulatore di guida vicinissimo alla perfezione. Nel corso di quest'anno abbiamo avuto V-Rally 2, un ritorno agli antichi splendori per la serie Formula 1 e presto avremo Gran Turismo 2. Gli appassionati dei giochi di guida saranno in grado di marcire davanti al televisore con questo simulatore dettagliato fin nei più piccoli particolari. L'azione non è limitata soltanto al Circuit de la Sarthe, dato che sono stati aggiunti altri tracciati creati specificatamente per il gioco. Iniziamo a correre su questi, passando dalla classe GT2 alla GT1, prima di arrivare ai Prototipi. Possiamo scegliere tra 48 macchine diverse. In gara ci sono 15 auto controllate dal computer che devono affrontare vari inconvenienti nel corso della competizione. La macchina, infatti, consuma benzina e i pneumatici si deteriorano, quindi dobbiamo usare strategicamente le soste ai box.
Questo titolo vanta un motore di gioco che elimina del tutto gli scatti nell'azione e che ricrea ambientazioni particolareggiate come non mai. Quest'aspetto è unito allo scorrere in tempo reale del gioco che ci porta dal giorno alla notte con degli effetti luce davvero notevoli. Per fortuna di chi non ha un giorno intero da passare davanti a una console o a un PC, c'è anche un'utilissima modalità Arcade per buttarsi subito nella mischia.

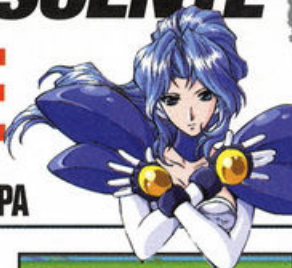
▲ Non è il posto più sicuro per parcheggiare, secondo noi.

▲ Gli effetti luce sono fantastici quando le tenebre calano su Le Mans.

LA TERRA DEL GIOCO NASCENTE
PER NOI DAL GIAPPONE

ROMPICAPO CARINI ■ STRANEZZE ASIATICHE ■ PRESTO IN EUROPA

Il gigante dell'alta fedeltà JVC ha saccheggiato il mercato giapponese dei videogiochi per portarci alcune gemme orientali preziosissime.

JVC ha recentemente sondato a fondo l'estremo oriente alla ricerca di preziosi videogiochi da portare in Europa, in modo da metterli a disposizione anche dei possessori di PlayStation del vecchio continente. Ovviamente dobbiamo pagarli.
Tra i frutti della sua esplorazione troviamo un paio di grandi successi di Taito, la casa di produzione responsabile di Bust A Move, che ha mantenuto un nome familiare per la sua ultima creazione: Pop 'n' Pop. Invece di far esplodere delle sfere, dobbiamo sparare dei palloni contro le nuvole, che esplodono quando vengono colpite da tre palloni dello stesso colore. Sembra pericolosamente simile a Bust A Move, ma assicuriamo che è un gioco originale e impegnativo in cui dovremo usare più il cervello che i pulsanti. Taito, inoltre, ha concesso a JVC la licenza di Psychic Force 2, un picchiaduro "paranormale". Un gruppo di guerrieri con poteri telecinetici decide di impiegare il suo tempo libero a cercare di uccidersi vicendevolmente, sferrando colpi psichici e schiaffoni mistici. I guerrieri hanno una potenza tale che i loro scontri si svolgono a mezz'aria e gli attacchi possono arrivare da ogni direzione. Questo titolo ha una notevole profondità, dato che presenta ben sette modalità di gioco e una curva d'apprendimento molto ripida. I giapponesi lo adorano ed è stato pubblicato un libro di 270 pagine dedicato esclusivamente a questo gioco. JVC pubblicherà inoltre un nuovo gioco con lightgun dal nome Mighty Hits Special. Invece di seguire il percorso tracciato da Time Crisis o Virtua Cop, questo gioco segue più che altro le orme di Point Blank. Mentre quest'ultimo era in 2D, Mighty Hits Special ha un aspetto più 3D.

◄La grafica di Psychic Force è fortemente influenzato dai fumetti giapponesi.

LMA ALLA CONQUISTA
DEL MONDO
UN SIMULATORE DI CALCIO MANAGERIALE INGLESE PER TUTTA L'EUROPA!

■ SCONTRI TOTALI! ■ GIOCO IN RETE! ■

Codemasters ha in cantiere grosse novità per il suo gioco di calcio LMA Manager. Non soddisfatta di aver dimostrato che la PlayStation è in grado di far girare perfettamente un simulatore manageriale pratico e divertente, adesso vuole conquistare l'Europa.

Sono in via di sviluppo attualmente tre conversioni specifiche per il mercato tedesco, spagnolo e per il nostro. Ovviamente verranno coinvolti diversi personaggi celebri del mondo del calcio a seconda della nazione.
Questo annuncio arriva al termine di un buon mese per LMA. Era in competizione sul mercato inglese con FA Premier Football Manager 2000, ma il prodotto di EA aveva il vantaggio di essere uscito una settimana prima. Questo titolo è stato però ritirato dai negozi all'ultimo minuto perché sulla confezione per PlayStation erano riportate della caratteristiche disponibili soltanto nella versione per PC! LMA ha potuto quindi totalizzare forti vendite per altre due settimane prima che FA Premier Football Manager 2000 apparisse nuovamente nei negozi.

GTA NON VA BENE PER IL GAMEBOY!

■ I CENSORI COLPISCONO! ■

Take 2 riteneva di aver diluito la ferocia del gioco abbastanza da inserirlo nella fascia dei titoli per i ragazzi tra gli 11 e i 14 anni, perfetta per il mercato del Game Boy.
I censori di alcuni paesi europei hanno però ritenuto che il gioco, originariamente vietato ai minori di 18 anni, non vada bene per i giocatori minori di 15 anni. La controversia deve essere ancora risolta, il che non è una buona notizia per Take 2, dato che vuole evitare i problemi sorti al tempo dell'uscita del gioco originale.

notizie bollenti

UN ACCORDO PER SONY

Bandai ha recentemente annunciato di aver raggiunto un accordo con Sony per creare un collegamento tra la PocketStation e il suo sistema portatile Wonderswan. Il collegamento non funzionerà con l'attuale PlayStation, ma sarà compatibile con la PlayStation 2. Non è stato annunciato ancora alcun gioco che sfrutterà questo collegamento.

BEN 32 BIT!

Dopo che Nintendo ha recentemente confermato di star lavorando su una nuova console portatile chiamata provvisoriamente Game Boy Advance, SNK, azienda giapponese di spicco nel mercato dei videogiochi, ha fatto sapere che sta sviluppando una nuova versione a 32 bit del Neo Geo Pocket, il loro sistema portatile. Non sono stati forniti ulteriori dettagli.

DREAMCAST A NOLEGGIO

Blockbuster, famosa catena di negozi di noleggio videocassette, vuole offrire la possibilità di noleggiare il Dreamcast. I clienti dei negozi Blockbuster nel Regno Unito potranno affittare una console Dreamcast per due notti al prezzo indicativo di 30.000 lire, oltre a poter scegliere tra sette nuovi giochi a circa 10.000 lire. Non ci sembra moltissimo per passare un fine settimana divertente. Speriamo lo facciano anche in Italia.

BLOCKBUSTER

LE NOSTRE ANTEPRIME

Scopriamo insieme tu... ve di questo mese

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

UN RITORNO ALLE ORIGINI PER LA NOSTRA LARA

FIFA 2000
E' ORA DI SCENDERE IN CAMPO!

F1 WORLD GRAND PRIX
FACCIAMO ROMBARE I MOTORI

THEME PARK WORLD
COSTRUIAMO IL NOSTRO LUNA PARK

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 40

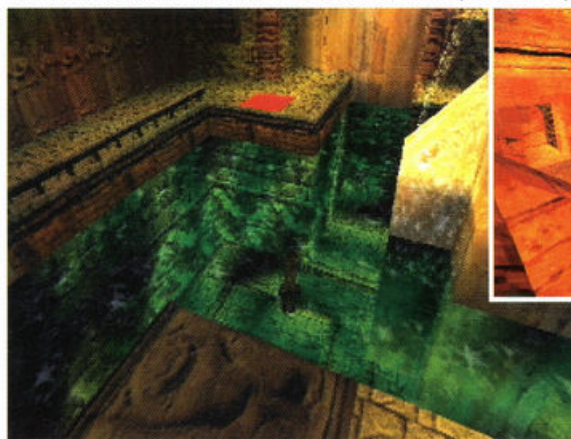
La pupa cibernetica è tornata, con il suo improbabile top ultra-stretto e il suo altrettanto improbabile zaino ultra-capace. E... proviamo un po' a indovinare? È ancora una volta impegnata a frugare tombe...

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Dopo la scorribanda mondiale di Tomb Raider 3, in The Last Revelation Lara ritorna alle sue radici, ovvero alla razzia di antiche tombe egizie.
Questo ritorno al passato glorioso significherà anche un ritorno agli elementi essenziali che hanno reso così grandi i primi Tomb Raider, o si tratta solo di una giustificazione per non proporre nulla di rivoluzionario o di nuovo? Core ha introdotto molti miglioramenti e modifiche ma il fatto più significativo è che sebbene il gioco sia diviso in livelli, questi ultimi si stemperano l'uno nell'altro senza interruzioni. I tempi di caricamento saranno dunque solo un ricordo e le sequenze filmate si mescoleranno con l'azione di gioco in modo perfettamente omogeneo! Il gioco offre inoltre un sistema di menu molto migliorato, che ci permetterà di utilizzare in combinazione armi e accessori di vario tipo come un visore laser. La risoluzione degli enigmi, infine, è più importante. Se siamo tra i pochi che non hanno apprezzato i precedenti Tomb Raider, non troveremo The Last Revelation particolarmente diverso. Per tutti gli altri, però, si preannuncia un vero spettacolo.

Che livelli!

Malgrado l'ambientazione unica, The Last Revelation riesce a combinare livelli estremamente diversi l'uno dall'altro. Diamo solo un'occhiata a questi esempi: c'è di che entusiasmarsi, no?

▲ A differenza di Tomb Raider 3, The Last Revelation è ambientato in un unico paese.

▲ "Mamma mia, i piedi mi fanno male da morire!". Sempre a lamentarsi, quella Croft.

▲ Tuttavia, ogni livello riesce a distinguersi spiccatamente da tutti gli altri.

◄ Alcune parti del gioco sono ancora alle fasi iniziali, ma si preannunciano favolose!

Alla testa!

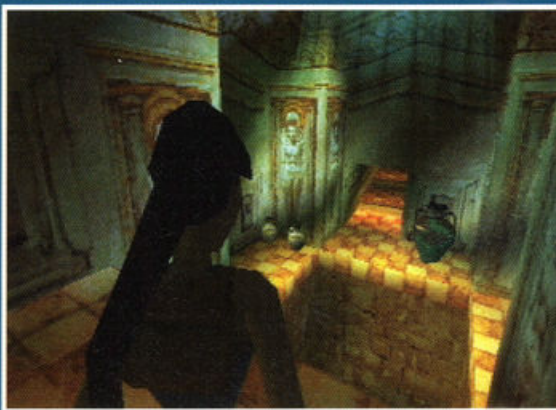
È impossibile 'uccidere' gli scheletri. Utilizzando in combinazione la rivoltella e il visore laser, però, avremo modo di colpirli in piena testa, il che quantomeno li terrà tranquilli per un po'.

► Dovremo usare le armi come si deve, o gli scheletri ci faranno la festa.

▲ Di solito un colpo alla testa è quello che ci vuole. Presto, però, lo scheletro si rimetterà in piedi.

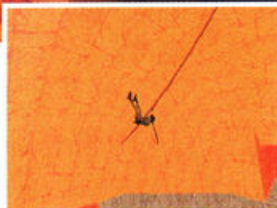
◄ Gamba sinistra avanti, gamba sinistra indietro, avanti, indietro, avanti, indietro... finché non lo avremo ammazzato!

Sbloccati!

Addio blocchi: sono stati sostituiti da oggetti più 'realistici'. Teniamo d'occhio tutto ciò che potremmo spostare, quindi.

▲ Questo misterioso pezzo di linoleum avrà pure uno scopo, no?

Il trucco della corda

L'unica nuova mossa di Lara è la sua capacità di arrampicarsi lungo funi o pali. Per saltare giù occorre una certa abilità: se sbaglieremo il momento finiremo per precipitare tra le braccia di una morte lenta e dolorosa. A parte questa eccezione, le mosse sono le solite.

▲ Sembra di ritornare ai vecchi tempi, no?

▲ Ecco un palo: arrampichiamoci. Deve pur esserci qualcosa in cima!

▲ Lara ha fatto un piccolo errore ed eccola volare diritta contro un muro. Tuffo da campioni...

Che armi!

Gli effetti di alcune delle armi sono veramente tosti. Per esempio, scaraventare granate dappertutto è sempre stato uno spasso e in The Last Revelation lo è ancora di più.

▲ Lanciarne una dietro l'angolo è sempre utile, in caso ci fosse qualche nemico in arrivo.

▲ È altrettanto utile, però, cercare di non saltare in aria anche noi.

Per scaldarci un po'...

Prima di poter affrontare il gioco principale dovremo guidare una Lara sedicenne attraverso un livello di allenamento ambientato in Cambogia. Dovremo seguire il nostro istruttore, un tipo di nome Van Croy, facendo pratica con le nostre mosse su una serie di sporgenze, caverne e stagni.

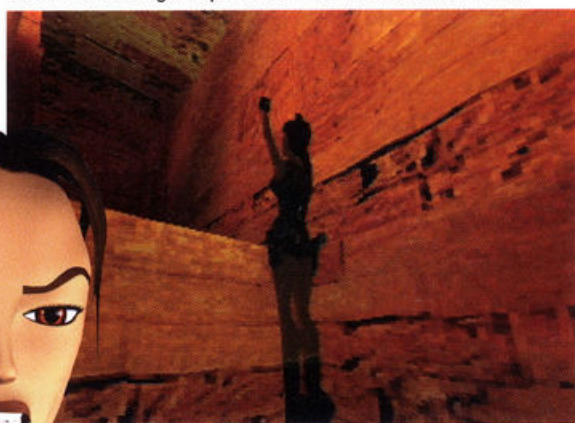
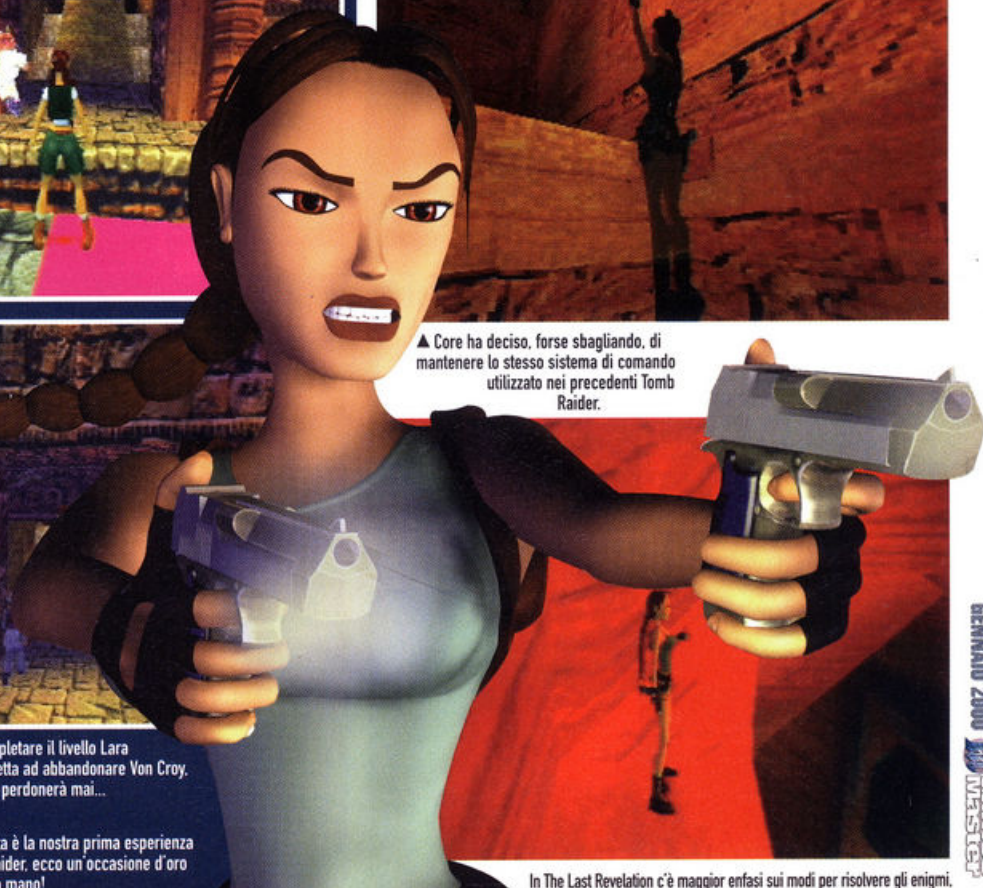
▲ Secondo noi, quell'uomo in tuta bianca ha qualcosa di strano.

▲ I quadrati rosa indicano il nostro prossimo compito, nel caso non riuscissimo a indovinarlo.

▲ Per completare il livello Lara sarà costretta ad abbandonare Von Croy, che non la perdonerà mai...

◄ Se questa è la nostra prima esperienza in Tomb Raider, ecco un'occasione d'oro per farci la mano!

Già, i comandi...

Un elemento al quale Core ha scelto di non apportare modifiche è il sistema di comando, considerato scomodo da molti giocatori. L'uso del pad analogico è ancora un'arte complessa anche se offre qualche prospettiva nuova, mentre posizionare Lara in modo adeguato per i salti rimane un classico incubo.

▲ Core ha deciso, forse sbagliando, di mantenere lo stesso sistema di comando utilizzato nei precedenti Tomb Raider.

In The Last Revelation c'è maggior enfasi sui modi per risolvere gli enigmi, piuttosto che sulla necessità di capire cosa diavolo si debba fare.

Combinazione letale!

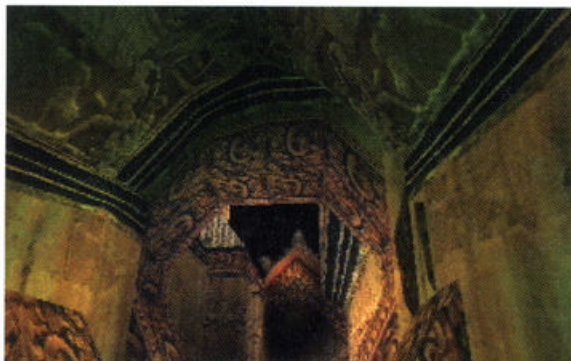
Per la prima volta nella saga di Tomb Raider, qui sarà possibile utilizzare più armi in combinazione, in stile Resident Evil. Ciò ci permetterà non solo sparatorie più succose, ma anche, per esempio, di utilizzare a un tempo un fucile e un bengala. Notevole.

▲ Selezioniamo la nostra arma: potremo scegliere il tipo di munizioni o di utilizzarla insieme a un altro oggetto.

▲ Lara procede pronta a fare fuoco.

▲ Una volta trovate munizioni di grande potenza potremo liberarci dei cattivi in un batter d'occhio!

Senso vietato!

Gli interruttori sono tutti diversi e la telecamera virtuale passa dalla nostra posizione alla porta e viceversa.

▲ Non dovremo più indovinare dove si trova quella maledetta uscita!

▲ Quando azioneremo un interruttore, la telecamera ci indicherà esattamente dove si trova l'uscita che ha aperto. Non ci perderemo più!

Cucù! Ti vedo!

A differenza che in passato le armi di Lara non prenderanno più di mira automaticamente i nemici: sarà quindi impossibile anticiparne le mosse.

▲ Dita pronte sul grilletto. Le mani di Lara non tremano.

▲ Sorpresa... siamo morti! Nel dubbio, usiamo sempre le pistole.

Lara è sempre in moto!

Lara potrà mettere le mani su alcuni nuovi veicoli, tra cui una moto con sidecar e una buffa jeep che sembra fatta di Lego... ma che potremo comunque far corre oltre il ciglio dei burroni. Non è un consiglio, chiaro?

► Qualcosa non va nelle proporzioni di quella jeep.

▲ Non è poi molto diversa dalla moto a quattro ruote di Tomb Raider 3.

► Dev'essere bello avere una potenza del genere a disposizione...

Prime impressioni

La regina delle scollature ce la farà ancora una volta?

Mmm... un altro anno e un altro Tomb Raider. Per quanto facile possa essere fare dell'ironia su Lara di nuovo alla ricerca di misteriosi oggetti antichi, non si

può negare che The Last Revelation si preannunci decisamente succoso. Diversamente da Tomb Raider 3, che ha fatto trottare Lara in giro per tutto il mondo, The Last Revelation ha un'ambientazione unica: l'Egitto. Potrà anche dare l'idea di un passo indietro, ma in realtà questa scelta sembra destinata ad aumentare la continuità dell'azione e il nostro coinvolgimento. Inutile dire che, una volta che avremo iniziato a giocare, faremo veramente fatica a

smettere. Anzi, è probabile che usciremo ben poco per almeno un mesetto. Il gioco non si rivolge esclusivamente ai veterani di Tomb Raider. È infatti progettato in modo da soddisfare in eguale misura i novellini: per questo c'è la missione di allenamento all'inizio e il titolo del gioco non è Tomb Raider 4, anche se la sostanza è esattamente quella. Chi di noi non ha mai avuto il piacere di giocare con Lara, quindi, ora potrà riguadagnare il tempo perduto. Ogni dettaglio, dai miglioramenti più piccoli fino alla fantastica progettazione dei livelli e alla grafica superiore, dovrebbe fare di questa la migliore impresa di Lara fino a questo momento.

pagellino

+ I fan di Lara possono rallegrarsi: sarà la migliore avventura della serie Tomb Raider.

– Il gioco ricalca la collaudatissima formula Tomb Raider senza introdurvi vere novità

quando uscirà?

La versione più recente da noi esaminata contiene 16 livelli diversi, ancora con molti difetti.

Presto pubblicheremo altre informazioni sull'ultima impresa di Lara.

ENTRA IN AZIONE!

PC & MAC

GamePad™

Pad con controllo multidirezionale - 4 pulsanti configurabili per fuoco turbo e tiro singolo - Funzionante sia per destri che per mancini.

PC

Stinger™

Il 1° ed unico Game Pad per computer portatili - 10 bottoni programmabili - Control Pad analogico direzionale per un controllo realistico e perfetto nei giochi di volo e guida.

PC & MAC

Blackhawk™

Ha l'aspetto e le funzioni di un flight stick ma ad un prezzo conveniente - 4 pulsanti a risposta rapida offrono tutta la potenza di fuoco che desiderate.

PC & MAC

ProJoystick

5 pulsanti di fuoco (compreso un grilletto) - 8 impostazioni per regolare la tensione del manico - Comando della manetta incorporato.

PC

XTERMINATOR

Il Game Control numero uno al mondo - Control pad analogico per un controllo realistico ed accurato, ideale per i giochi di volo e di guida.

PC

GamePad™ Pro

Pad con controllo multidirezionale e con levetta del joystick rimovibile.

PC

Blackhawk™ Digital

13 funzioni programmabili - 100% digitale - Leva rotante a controllo morbido per un controllo realistico del volo

PC

Destroyer - joystick

Facile da usare - 2 pulsanti per spari veloci - Accelleratori ad azione costante.

PC & MAC

GamePad™ Pro USB

Controllo multidirezionale - 100% digitale - Cavo ad Y incorporato (in questo modo si può giocare in 2 con 10 pulsanti di controllo ciascuno).

Distribuiti da:
I.M.S.
P.zzale Accursio 14 - 20156 Milano
Tel. 02.392.70.13 Fax 02.392.51.79
e-mail: imsinter@tin.it
www.gravis.com

Benedetto Shenmue! Chissà se quando Sega riuscirà finalmente a ultimare il suo epico gioco per Dreamcast sarà già stata scoperta la cura per il raffreddore...

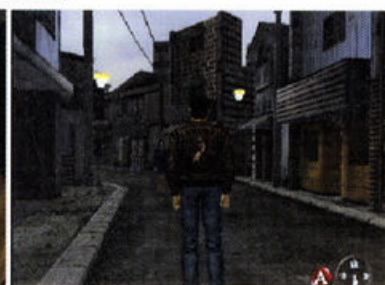
SHENMUE

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRI...

Dimentichiamoci Sonic Adventure, Soul Calibur, Ready 2 Rumble e Get Bass. C'è un solo gioco che renderà indispensabile l'acquisto del Dreamcast e si chiama Shenmue.

Siamo finalmente riusciti a mettere le mani su una versione giocabile e possiamo dire che se si dimostrerà all'altezza del suo potenziale, Shenmue potrebbe rappresentare un vero avvenimento nella storia dei videogiochi. Stiamo esagerando? Nemmeno per idea! Se pensiamo che l'ambiente del videogioco ideale dovrebbe essere un mondo incredibilmente interattivo e realistico, allora Shenmue è vicino all'ideale. Le sue dimensioni sono già di per sé incredibili. L'unico punto di domanda che pesa attualmente sulla sorte di questo gioco è: quando diavolo verrà pubblicato?! Shenmue è stato già diviso in due parti, che Sega metterà in commercio separatamente, dal momento che la sua realizzazione stava andando troppo per le lunghe. Più di recente, la data di pubblicazione della prima parte in Giappone è stata posticipata alla primavera prossima. Sega sa davvero come tenerci sulle spine...

Occhio all'orologio!

Il tempo è un elemento essenziale in Shenmue. In un angolo dello schermo compare un orologio e al procedere del giorno, che avviene secondo uno schema di 'tempo accelerato', potremo vedere il Sole tramontare e le strade farsi più buie.

▲ Al procedere del giorno, le strade diventano sempre più buie...

▲ Se non riusciremo a portare a termine la nostra missione prima delle tenebre sarà 'game over'...

▲ Non sono stati trascurati nemmeno i dettagli del cielo e delle nuvole.

◀ Il tramonto è particolarmente spettacolare.

Uomo avvisato...

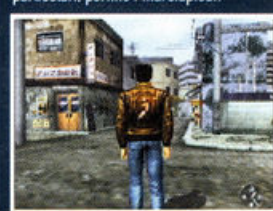
Prima di iniziare il gioco potremo ascoltare quattro personaggi che ci daranno informazioni sui retroscena di Shenmue e ci spiegheranno come sopravvivere sulle strade di Hong Kong.

▲ Non abbiamo idea di cosa stia dicendo questa adorabile signorina... è tutto in giapponese!

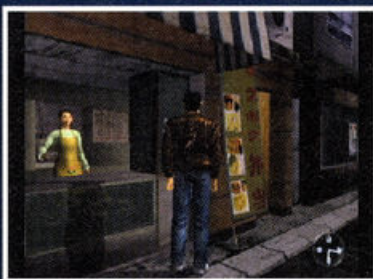
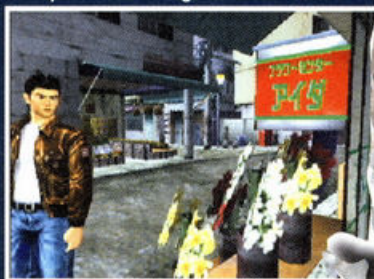
▲ Questo tizio ci sta offrendo un lavoro part-time come manovratori di un furgone elevatore!

Controllo sull'ambiente!

Shenmue può vantare gli ambienti più realistici mai visti in un gioco. Il livello dei dettagli è semplicemente incredibile!

▲ Ogni singolo oggetto è ricchissimo di particolari, perfino i marciapiedi!

Nemmeno il Tutto Città...

Gli ambienti di Driver, uno dei giochi preferiti di Games Master, erano riproduzioni fedeli di vere città e Sega spera di ottenere lo stesso risultato in Shenmue. Se quindi conosciamo le strade di Kowloon, le ritroveremo tali e quali anche nel gioco.

▲ Le strade sono popolate da decine di altri personaggi impegnati nelle loro faccende quotidiane.

▲ Sono gli scenari più favolosi che ci sia mai capitato di vedere: l'ambiente del gioco risulta ancora più credibile.

▲ Ryo è chiaramente tentato da quel bel mazzo di fiori, ma decide saggiamente di risparmiare i suoi quattrini.

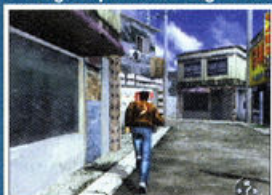
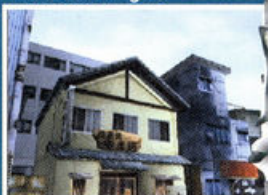
Prego, la porta è aperta!

A meno che la porta non sia chiusa a chiave o sbarrata, potremo entrare praticamente in qualsiasi edificio che incontreremo, compresi i negozi e i bar.

▲ Non siamo sicuri che questo agente di viaggi possa esserci particolarmente utile...

► Quando abbiamo cercato di attaccare discorso con lui, questo tipo non è sembrato molto contento di vederci. Non volevamo mica rubargli il suo pesce crudo...

Fammi girare...

Il pulsante direzionale ci permette di far muovere il nostro personaggio; con L potremo farlo correre e con il comando analogico potremo fargli dare un'occhiata in giro.

▲ Dovremo camminare di buon passo per non lasciarci sorprendere dalle tenebre.

▲ Con la modalità in prima persona diamo un'occhiata da vicino alle cose...

Il paradiso dei videogiochi!

Shenmue ci permetterà di entrare nientemeno che in una squallida sala giochi zeppa di titoli Sega e perfino di provarli! In questa occasione avremo anche la possibilità di perdere tutti i nostri soldi a vantaggio di un bandito con un braccio solo. Favoloso.

▲ Un tuffo nostalgico nel mondo delle sale giochi? In Shenmue si può!

▲ Mah! C'è chi dice che i videogiochi fanno diventare strabici...

► Non c'è niente di meglio di una bella partita a freccette. Beh, d'accordo, c'è di meglio eccome...

PRIME IMPRESSIONI

Strade piene di vita ma... quando potremo camminarci sopra?

I giochi di ruolo epici non sono solitamente la nostra passione, ma non appena si carica Shenmue è impossibile non farsene risucchiare completamente. Se è mai esistito un videogioco in grado di piacere veramente a tutti e quasi

altrettanto entusiasmante da vedere che da giocare, è senz'altro questo. Gli ambienti sono assolutamente sbalorditivi. Inoltre è davvero un sollievo vedere un gioco di ruolo e di avventura ambientato nel 'mondo reale' e non in qualche improbabile castello pieno di elfi e maghi vari. Non ci sono sistemi di comando complicati, né intricati menu: semplicemente, siamo liberi di vagare ovunque a nostro piacimento, parlando con chiunque vogliamo. Fantastico.

Nel caso ce lo fossimo dimenticati, però, in Shenmue c'è anche un obiettivo preciso. Dovremo infatti vagare per le strade di Hong Kong nei panni di Ryo Hazuki, nel tentativo di risolvere il mistero della morte di nostro padre. A un certo punto, inoltre, ci imbatteremo in una ragazza di nome Rei Shenhua, il cui destino sarà cambiato per sempre dall'incontro con noi. Perbacco! Purtroppo non abbiamo potuto capire gran che di quanto accadeva in questa versione, dal momento che tutti i dialoghi erano in giapponese. Tuttavia, non appena metteremo le mani su una versione in inglese, siamo praticamente certi che ci ritroveremo nel paradiso dei videogiochi! Se non altro, Shenmue sarà comunque il gioco più realistico della storia.

il pagellino

+ Se sarà all'altezza delle sue potenzialità, sarà il meglio dei giochi di ruolo.

− Quando, quando, quando verrà pubblicato?! Quanto ci vorrà ancora?

quando uscirà?

Non uscirà in Giappone che nel 2000 inoltrato, perciò è meglio non trattenere il fiato in attesa che esca in Europa.

Non appena metteremo le mani su una versione più aggiornata di Shenmue pubblicheremo altre novità in merito!

Quante chiacchiere!

Essenziale in Shenmue è parlare e interagire con le centinaia di altri personaggi del gioco. Purtroppo i dialoghi non sono ancora stati doppiati e la versione attuale è quindi in gran parte incomprensibile.

◄In questa versione non è possibile abbandonare una determinata area.

▲ Siamo sicuri che alcuni dei personaggi del gioco ci coinvolgeranno nelle discussioni più improbabili. Molti di loro, però, ci offriranno anche suggerimenti essenziali.

Vediamo...

Premendo il pulsante Y potremo accedere all'inventario. Qui potremo esaminare ogni oggetto, avvicinare la telecamera e perfino ruotare l'oggetto in questione per scoprirne le parti nascoste.

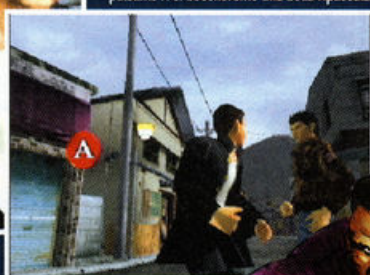
▲ Scusi, che ore sono? Le quattro e un quarto.

▲ Sul retro di questo biglietto da visita è scarabocchiato un messaggio... in giapponese.

In azione!

Nei momenti chiave entra in scena la modalità Quick Timer Event. Sullo schermo apparirà un'icona e se premeremo abbastanza in fretta il pulsante corrispondente il vecchio Ryo avrà modo di togliersi dai pasticci. Le sequenze sono favolose, ma non c'è di sicuro la follia a base di frenetiche pressioni di pulsanti che potremmo aspettarci dai creatori di Virtua Fighter. Alcune scene di 'combattimento libero', però, ricordano più da vicino i picchiaduro tradizionali.

▲ Se verranno soddisfatte determinate condizioni, ovvero se ci troveremo nel posto giusto (o sbagliato!) al momento giusto, verrà attivata la modalità Quick Timer Event.

▼ Se non premeremo abbastanza in fretta il pulsante A ci beccheremo una bella ripassata.

▲ Questi tipacci locali sono in cerca di una cosa sola: guai. La cosa buffa è che per cavarcela con loro dovremo produrci in una sequenza in stile Parappa.

▲ Non è molto intelligente rimanercene impalati quando qualcuno ci prende a calci lì.

▲ Non ti senti più così bullo, eh? Basterà dare loro una bella lezione e si trasformeranno in mezze calzette tremanti, pronte a dirci tutto quello che sanno.

Più reale della realtà!

È possibile interagire in qualche modo con tutto ciò che appare davanti ai nostri occhi. Se ci andrà a genio una lattina di Coca virtuale, quindi, non dovremo che raggiungere il relativo distributore.

▲ A che cavolo possa servirci bere una lattina di Coca per procedere nel gioco rimane un mistero. La scena, comunque, fa la sua figura.

MINI-SHENMUE?

Questa versione del gioco non supporta l'uso del VMS, ma quella definitiva lo farà.

FIFA 2000

Ogni anno, in quella che è ormai divenuta una tradizione, Electronic Arts celebra l'anno nuovo pubblicando un gioco di calcio. Abbiamo dato un'occhiata al pacchetto di quest'anno...

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! PRIME IMMAGINI!

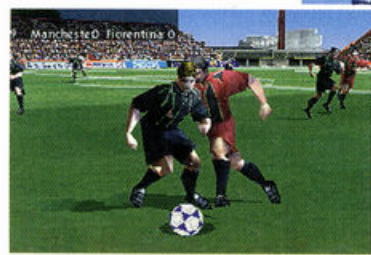
Ecco il nuovo stadio evolutivo raggiunto dalla lunga saga calcistica di Electronic Arts. Con FIFA '99, la casa produttrice è uscita dall'acqua e ha imparato a respirare. Con FIFA 2000, si tratterà di sollevarsi dal fango e imparare a camminare in posizione eretta.

Malgrado il suo immenso successo, FIFA '99 aveva ancora qualche difettuccio fastidioso nella giocabilità, anche se i limiti in fatto di azione erano più che compensati dall'aspetto fenomenale. Abbagliati da moltissimi menu, squadre e opzioni rischiavamo di dimenticarci dei difetti del gioco principale, troppo impegnati a battere con le dita gli allegri ritmi di Fat Boy Slim. Prevedibilmente, Electronic Arts ha utilizzato anche questa volta la stessa tecnica, riempiendo il gioco di una quantità di squadre nazionali e internazionali senza precedenti. La novità è l'introduzione di 40 squadre classiche del passato, come il grande Real Madrid, l'Ajax di Cruyff e il Liverpool della fine degli anni '70. Non c'è niente di meglio che il sostegno di una super-star ed Electronic Arts può contare su una grande star: Vincenzo Montella.

A centrocampo!

La strategia di gioco più efficace in FIFA è l'utilizzo delle ali, ma se decideremo di giocare a centrocampo prepariamoci a strattoni alla maglietta e a interventi di ogni tipo: c'è veramente tutto in questo gioco.

▲ Spostare la palla velocemente e sfruttare ogni occasione è l'unico sistema per superare il centrocampo.

▲ FIFA ha una vera ossessione per il realismo: i giocatori ora possono strattonarsi per le magliette e scambiarsi spallate.

▲ Le palle lunghe servono a poco. Teniamo il pallone sul campo.

◀ Per mezzo dei pulsanti laterali potremo difendere la palla dai nostri avversari.

Ed ecco il tiro!

Ancora una volta Electronic Arts non ha adottato un indicatore di potenza: per sferrare una cannonata colossale è tuttora sufficiente un colpetto sul pulsante di tiro.

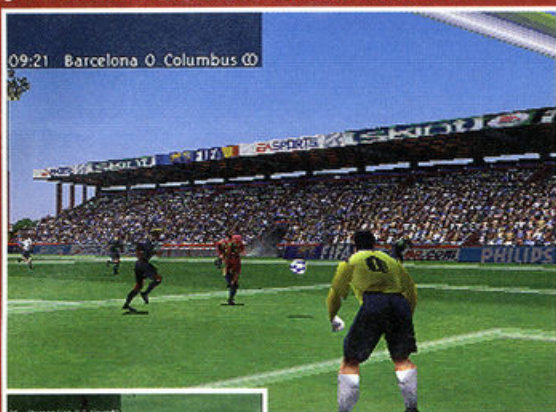
▲ Mente in giochi come Virtua Striker e ISS sono necessarie precisione e coordinazione, qui basterà premere un pulsante per cercare la conclusione.

▲ Ci sono vari tipi di tiro, dal pallonetto al tiro al volo, ma non c'è niente di meglio di una bella cannonata.

► La fantastica animazione è tuttora penalizzata dai giocatori squadrati.

LUCAS LEARNING
STAR WARS
PIT DROIDS
DROIDI MECCANICI

E quelli che ne sanno?

Perché mai Electronic Arts si è preoccupata di inserire nel gioco perfino delle squadre USA? Semplice: per attirare anche i giocatori americani. Questo è il prezzo del successo...

▲ Il portiere sembra un po' troppo rilassato, visto che la palla si sta avvicinando alla rete.

◄ Combattiamo per impadronirci della palla. Il succo di tutto è questo, no?

► La tattica delle tre gambe. Uniamo le gambe di due giocatori per aumentare l'equilibrio e aggiungiamo un'altra gamba per tirare.

Un po' troppo piccini

Nei replay la visuale rimane distante dal campo, il che significa che gran parte dei dettagli vanno perduti.

▲ Super sfida: Chicago contro DC United. La crema del calcio...

▲ I giochi FIFA hanno sempre cercato di ricreare un'esperienza di tipo televisivo, piuttosto che di calare il giocatore nel pieno dell'azione.

Tutto lì?

Se crediamo che lo sviluppo dei videogiochi sia il massimo della tecnologia, ci sbagliamo. Per creare tutti questi dettagli sono stati sufficienti un paio di modelli in posa e un tipo atletico con una tutina piena di lampadine addosso. Trucco svelato...

▲ L'animazione è perfetta, qualunque sia la direzione in cui guarda il giocatore.

◄ Per rilassarsi dallo stress del lavoro di sviluppo si sono messi a giocare con le bambole.

Fa parte dello spettacolo...

Tutti i produttori di giochi di calcio, invece di dedicare qualche ora in più alla grafica e all'azione di gioco, sembrano ossessionati dalla necessità di inserire insulti per gli arbitri e pacchiane celebrazioni dei goal. Ai bei tempi ci si limitava a una stretta di mano e un urrà...

▲ Ehi, tu, hai un po' di fango sulle scarpe!

▲ Greame Le Saux se ne va tutto imbronciato e l'arbitro perde popolarità...

▲ Invece di estrarre il cartellino giallo, l'arbitro gli ordina fare dieci flessioni.

▲ Un bel balletto...

Prime impressioni

Che FIFA abbia finalmente prodotto qualcosa di giocabile?

C'è chi dice che è molto simile a FIFA '99 e non ha torto. L'azione di gioco è sostanzialmente la stessa e come sempre trascura l'aspetto relativo all'abilità necessaria per effettuare un tiro preciso. Basta

guardare un qualunque titolo della serie ISS. In FIFA, non c'è altro da fare che premere il pulsante di tiro non appena ci si trova nei pressi dell'area: il resto viene da sé. Per fortuna i portieri sono abbastanza svegli da non lasciar passare i tiri sparati a caso, sebbene non siano imbattibili quando devono fronteggiare tiri ravvicinati. La serie FIFA è sempre stata all'avanguardia quanto a movimenti individuali dei giocatori e anche l'edizione 2000 mostra un ottimo lavoro in questo

campo. Sono stati mantenuti tutti i movimenti presenti in FIFA '99 e c'è perfino qualche mossa in più. Molto utile per il gioco sulle ali è la possibilità di fermarsi e quindi correre avanti, ma ancora più importante è la possibilità di difendere la palla. Tenendo premuto un pulsante laterale faremo sì che il nostro giocatore volti le spalle all'avversario, proteggendo il pallone. I nostri attaccanti potranno quindi rimanere in attesa di aiuto e non saranno più costretti a passare a una punta confidando solo sulla sua velocità. FIFA è tuttora il titolo più completo in circolazione quanto a scelta delle squadre, il che ne fa un prodotto sicuramente valido. In ogni caso, il notevole successo di vendita della serie garantisce che FIFA 2000 non dovrà valersi soltanto sulla sua azione di gioco per riuscire.

Il consueto prodotto perfetto... con tutti i nuovi giocatori e le nuove squadre.

Il consueto prodotto perfetto... semplicemente con i nuovi giocatori e le nuove squadre.

Il gioco si sta riscaldando e sta facendo gli esercizi per poter scendere in campo alla grande.

All'uscita della rivista il gioco sarà nei negozi: pubblicheremo una recensione completa al più presto.

Ecco le tre regole d'oro per lanciare con successo una nuova console. Occorrono a) un picchiaduro, b) un gioco improbabile che venderà più o meno tre copie e c) un gioco di Formula 1. Diamo quindi il nostro benvenuto a...

F1 WORLD GRAND PRIX

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

La versione di F1 per Dreamcast, dall'imponente titolo di F1 World Grand Prix For Dreamcast, è un gioco che doveva venire fuori per forza. Per fortuna però, necessità o meno, è anche un gran bel gioco.

Sono state introdotte tutte le 16 piste, a differenza di quanto avvenuto con l'orrendo F1 Live Information per Saturn, che ne aveva solo tre, nonché la serie completa dei piloti e delle squadre. Tutto è stato riportato di peso nel gioco dall'ultima stagione di Formula 1 e affidato al nostro comando. Presentato come una simulazione di Formula 1 veramente completa, il gioco comprende anche qualche novità, tra cui giri di prova e allenamenti completi, un sistema di bandiere, opzioni box a bizzeffe e perfino la safety car che scende in pista se avvengono incidenti gravi. Non c'è alcun dubbio sul fatto che F1 World Grand Prix sia il più spettacolare e realistico gioco di Formula 1 uscito finora e se si troverà il modo di rimediare ai suoi difetti di manovrabilità, trattati nel riquadro 'Maneggiare con cura', potrebbe essere un gioco di corse fenomenale.

Un urrà per...

OK, diciamo la verità. Chi sceglieremo? David Coulthard, Michael Schumacher, Mika Hakkinen o un signor Nessuno appartenente a qualche scuderia mai sentita, uno che non riesce mai a terminare una gara e non si spruzza in faccia lo champagne da almeno tre anni... in altre parole, Damon Hill?

▲ Ecco Mika. È rapido, ricchissimo, vince più corse di tutti e... sì, ragazze: è single. Non è vero, è uno scherzo.

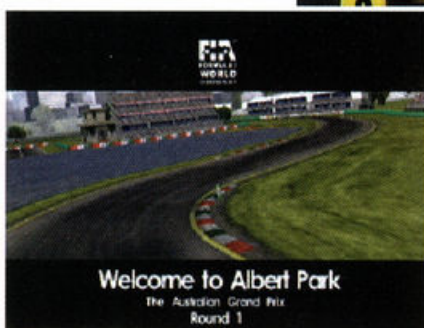
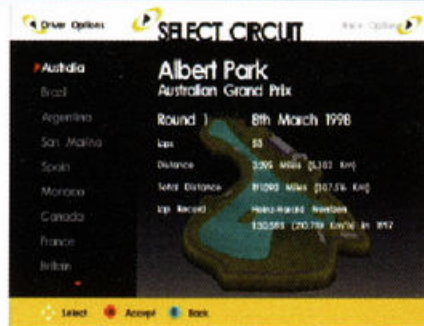
◀ Oh, ecco Damon. Non era male una volta, ma poi...

▶ Urrà! Salutiamo David. Il biondo Coulthard dagli occhi blu fila come una scheggia ed è un vero ribelle

In pista!

Ci sono tutti e 16 i circuiti di Formula 1, compreso quello nuovo in Malesia, con una notevole quantità di dettagli panoramici che potremo goderci sfrecciando a 250 all'ora sui rettilinei.

▶ Ecco la pista inglese. Chissà da che parte si guida?

▼ I novellini della Formula 1 apprezzeranno questa veduta aerea della pista.

▶ Forse saranno solo dettagli decorativi, ma forse faremmo meglio a dare un'occhiata più da vicino a quelle tremende curve.

Ah, Monaco...

La pista più famigerata di tutto il calendario della Formula 1. A Monaco abitano personaggi ricchi e famosi, ma durante il weekend tutto il jet-set se ne va in campagna, lasciando la città in mano ai meccanici.

▲ Riconosciamo questo tunnel? Per forza, è il più celebre della Formula 1.

◀ Con quel che costa questo edificio si potrebbe comprare un intero villaggio in Cornovaglia.

▲ Le barche. Ogni volta che qualcuno pubblica un'immagine del circuito di Monaco, non può mancare una veduta della baia con relative barche di lusso. A quanto pare è obbligatorio.

Maneggiare con cura

È maneggevole, la nostra macchina super-potente? Proviamo a immaginare un vassoio tirato a lucido che scivola su uno stagno ghiacciato: sarebbe più facile tenere in pista quello che i veicoli del gioco. In difesa di Sega, però, bisogna dire che sta ancora lavorando su questo elemento in vista della pubblicazione del gioco.

◄ Urgh! Qui si pattina proprio!

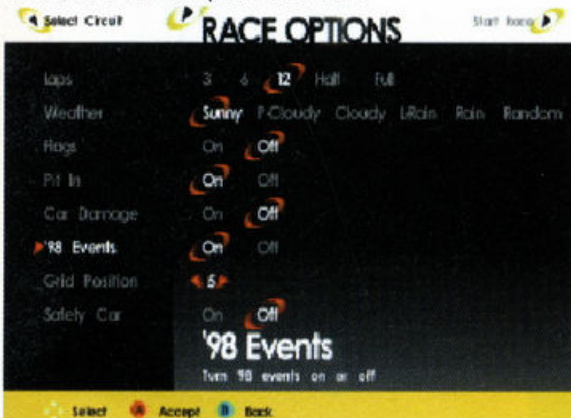
▲ Argh! Forse avremmo dovuto prenderla un po' più lentamente, quella curva... magari a trenta all'ora.

► Ooops! Fermati! Fermati! Ho il mal di mare! Però, si gira...

Di nuovo nel '98!

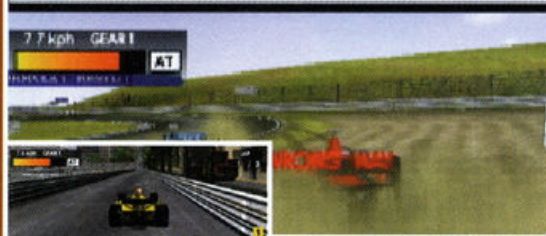
Noi non capiamo gran che di tutto questo traffico di licenze, ma Sega è riuscita ad acquistare tutti i diritti della stagione 1998 e quel che è meglio è che il gioco contiene un'opzione grazie alla quale potremo attivare o disattivare tutti gli eventi occorsi durante il campionato del 1998.

▲ Se attiveremo l'opzione...

▼ ...i piloti si fermeranno ai box e finiranno fuori pista esattamente al momento giusto.

▲ Le posizioni sulla griglia di partenza saranno esattamente quelle del vero campionato del 1998.

Scontro di personalità

Potevamo aspettarcelo, no? OK, quattro giocatori sarebbero stati ancora meglio, ma va benissimo anche la sfida a due. Come funziona? Beh, decisamente bene. La manovrabilità è sempre scarsa, ma sono comunque possibili entusiasmanti confronti testa a testa. Quanto ai quattro giocatori... magari la prossima volta, eh?

▲ Ogni giocatore può scegliere squadra, pilota e opzioni.

▲ Altro testacoda... ormai giriamo come trottole.

◄ Siamo sul circuito di Monaco, stiamo vincendo... e siamo Damon Hill! Dev'esserci per forza un trucco.

Prime impressioni

Questo gioco finirà sul podio o fuori dalla zona punti?

Che dire? È un gioco di Formula 1 con tutte le macchine, le piste, le scuderie e i piloti della stagione 1998. Il che non è certo dire

poco. La grafica, com'era facile prevedere, è fresca come una rosa e il gioco ha nel complesso un taglio professionale e ben concepito. Il rovescio della medaglia, tuttavia, è rappresentato dal notevole rallentamento avvertibile ovunque tranne che nelle curve più strette e dal fatto che le macchine hanno la tenuta di strada di un giocoliere bendato con i pattini a rotelle. Sega, però, ribadisce che questa

è una versione provvisoria e che la manovrabilità dei veicoli subirà radicali modifiche prima dell'uscita del gioco. Se non altro possiamo concedere a Sega il fatto di aver riconosciuto che c'è un po' di lavoro da fare sui comandi: la versione che abbiamo provato, infatti, era quasi inutilizzabile. Perciò, se malgrado l'inesorabile scorrere del tempo Sega riuscirà a ovviare a tutti i problemi in tempo per la pubblicazione del gioco, avremo un titolo di corse interessante che aprirà dignitosamente la strada alla miriade di altri giochi di Formula 1 inevitabilmente destinati a seguirlo sulla nuova console. Fino a quando non potremo scegliere tra i migliori, comunque, questo gioco sarà sicuramente sufficiente per soddisfare gli appassionati.

Tattiche di squadra

Nella modalità Championship a giocatore singolo i nostri avversari avranno a disposizione una buone serie di tattiche per distruggere i nostri sogni di gloria.

il pagellino

Ogni console merita un gioco di Formula 1 decente e questo potrebbe esserlo senz'altro.

C'è qualche problema da risolvere.

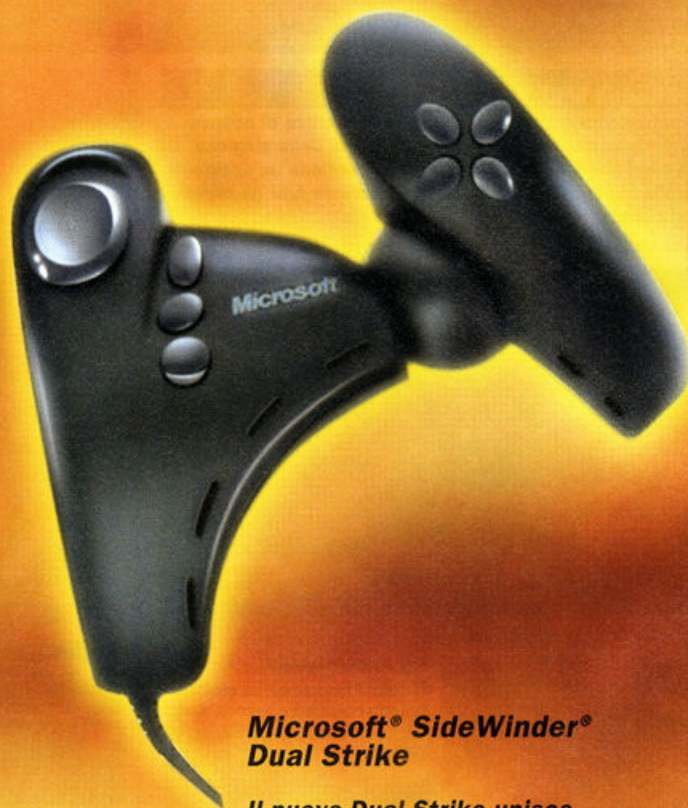
quando uscirà?

Non resta che migliorare il controllo delle macchine: se lo faranno questo sarà un buon gioco di corse.

Pubblicheremo altre notizie su questo gioco di Formula 1 non appena sarà al via.

Tieniti forte q

Microsoft® SideWinder® Game Pad Pro

Il nuovo Game Pad Pro ti dà il controllo totale. Digitale per rispondere istantaneamente alle situazioni di gioco più critiche. Proporzionale per un movimento più fluido e simile ad un joystick tradizionale. L'ideale per i giochi di sport e d'azione.

Microsoft® SideWinder® Dual Strike

Il nuovo Dual Strike unisce la precisione e il controllo di mouse e tastiera all'agilità e velocità di un gamepad. Geniale e facile per entrare nel vivo dell'avventura e dell'azione. Ideale per i giochi in soggettiva.

Aumenta le tue performance al sito www.microsoft.com/italy/hardware/

uando giochi.

Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Pro

Il divertimento ha un nuovo standard. Con i suoi eccezionali effetti di risposta ottieni il massimo realismo dai giochi più emozionanti. Non potrai più farne a meno. Ideale per i simulatori di volo.

Microsoft® SideWinder®
Force Feedback Wheel

Afferra il volante e metti il pedale a tavoletta per la corsa del secolo. Mai provato uno sterzo simile! Metti alla prova la straordinaria tenuta di strada in frenata. Senti dal vivo la vibrazione dello sterrato e i contraccolpi delle buche. Le cinture di sicurezza non le abbiamo fornite, ma quasi ci vorrebbero con una guida spericolata così reale.

Periferiche di gioco Microsoft. Performance da urlo.

Microsoft®
Dove vuoi andare oggi?®

INTERNET GRATIS E MOLTO DI PIÙ

Come attivare l'abbonamento.

CARATTERISTICHE DELL'ABBONAMENTO:
- **Zero costi di attivazione**
- **Collegamento 24 ore su 24 senza limiti di tempo**
- **20 MB di spazio web a disposizione per creare la tua Home Page**
- **1 casella di posta elettronica (e-mail)**
- **Collegamento tramite rete telefonica tradizionale (PSTN fino a 56 Kbit/s) o rete ISDN fino a 64 Kbit/s**

Benvenuto in Internet con "ClubNet" powered by Tin.it!

Di seguito troverai tutte le istruzioni che ti permetteranno di abbonarti subito a "ClubNet" di Tin.it.

Prima di incominciare, hai tutto ciò che ti serve?
Requisiti tecnici **minimi**:
- PC con processore Pentium (clock 100 MHz o superiore)
- Lettore CD-ROM
- Modem 14.400 bps o superiore
- Sistema Operativo, Windows 95/98/NT e MAC System 7.5.3 o superiore
- RAM 16 MB (minimo) 32 MB (consigliato)
- 30 MB di spazio libero sull'hard disk
- Scheda video VGA o superiore 256 colori

Cosa bisogna fare per abbonarsi a ClubNet?

1. Installare il software adatto al vostro Sistema Operativo.
Se utilizzi il sistema operativo **Windows 95/98/NT o Mac**, inserisci il CD-ROM e fai doppio clic sull'icona dell'Unità CD-ROM, accessibile da "Risorse del Computer" (o "My Computer" se hai il Sistema Operativo in inglese), e successivamente doppio clic sulla cartella "TIN".
A questo punto fai doppio clic sulla cartella "Autorun" e successivamente doppio clic sul file "Autorun.exe", ti apparirà il Menu Principale di ClubNet. Per attivare il tuo abbonamento clicca il pulsante "***Attivazione abbonamento ClubNet***".

2. Effettuare la registrazione tramite il collegamento al server di registrazione ClubNet Tin.it (la telefonata è al costo di una chiamata urbana).
Prima di procedere al collegamento occorrerà essere certi che il modem sia stato correttamente configurato e che, se il modem è collegato ad un centralino, nelle opzioni di chiamata sia stata digitata la sequenza di cifre necessaria per ottenere la linea esterna (generalmente "0" o "9").

In questa fase compilerai l'apposito modulo che comparirà a video inserendo gli identificativi (Chiavi di accesso provvisorie) indicati in fondo a questa pagina, ottenendo, al termine della procedura, i dati personalizzati per l'accesso al servizio comprendenti:
– una UserId e una Password di navigazione, idonee ai successivi collegamenti;
– una UserId e una Password idonee alla consultazione della vostra casella di posta elettronica.

ANNOTA LE COPPIE DI USERID E PASSWORD PERSONALIZZATE
e i parametri di collegamento che ti verranno forniti al termine della registrazione perché ti serviranno per i successivi collegamenti e per la consultazione della tua casella di posta elettronica.

Ricordiamo che le Chiavi di accesso provvisorie indicate qui sotto servono SOLO per la registrazione e non per i successivi collegamenti.

Se hai ancora problemi di collegamento consigliamo di consultare, ed eventualmente stampare, le informazioni necessarie dalla Sezione "**Importante**", accessibile direttamente dal Menu Principale di ClubNet del CD-ROM o dalla sottocartella 'Print' nella cartella 'Manuali' della cartella "TIN" del CD-ROM.

*Per avere assistenza guidata o per informazioni sui punti della rete di accesso ClubNet raggiungibili al costo di una telefonata urbana, chiama il Numero Verde **800-505595** tutti i giorni 24 ore su 24 o consulta la pagina http://pop.tin.it/clubnet.*

CHIAVI DI ACCESSO PROVVISORIE
c410u000
51310312

CLUBNET.TIN.IT / INTERNET GRATIS E MOLTO DI PIÙ.

Pok! Pok! Pok!
K-chik! GRAAAAR!
Pok! Pok! Pok!
Ci scusiamo molto, ma abbiamo trovato qualcosa cui sparare. Non sappiamo cosa sia, ma siamo sicuri che dobbiamo sparare.
GRAAAAAAAAAR!

BIO HAZARD GUN BATTLE

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

Qualcuno ha mai avuto il desiderio di incontrare uno zombi di Resident Evil faccia a faccia, senza l'intrusione di Claire o di Leon? Sì? Allora significa che è un matto da legare o che aspettava Bio Hazard Gun Battle.

Il primo gioco d'avventura della serie Resident Evil ci mette contro gli eserciti di zombi della Umbrella armati soltanto di una lightgun. Può sembrare un po' poco ma, com'è possibile notare, questo nuovissimo prodotto è davvero ben fatto. A differenza che negli altri giochi con la lightgun, non dobbiamo sparare e basta. Ci sono molti rompicapo tipici dei capitoli precedenti di Resident Evil, quindi prepariamoci a leggere molte pagine dei diari, capire come utilizzare gli oggetti e, in generale, curiosare in giro mentre le creature della notte ci danno la caccia. Ci sono tutte le nostre vecchie conoscenze: ragni, uccelli, cani infernali e mostri orrendi con unghie affilatissime lunghe un metro. Questa volta, però, la cose sono molto più "personali", dato che i nemici ci attaccano direttamente, sbucando fuori dall'oscurità. È un po' come Doom all'interno di una villa monumentale! Capcom non ha mai creato dei giochi con la lightgun davvero eccezionali per la PlayStation. Noi pensiamo che questo potrebbe diventare un successo a sorpresa, dato che i possessori di PlayStation sono alla ricerca di nuovi giochi del genere.

Zombi, su le ginocchia!

Sappiamo bene cosa accade quando si riunisce un gruppo di zombi: prima si fanno un paio d'aranciate con dei salatini poi, in men che non si dica, si mettono a mangiare carne umana!

▲ Se gli spariamo un paio di pallottole in corpo a questo zombi passa la voglia di ballare.

◀ I perfidi cannibali, sorpresi mentre erano in fila per andare al bagno degli uomini, sono carne da macello.

▲ È sempre la stessa cosa: basta mettere le Spice Girls e tutti si mettono a ballare. È ora di porre fine alle loro sofferenze.

Cose molto cattive!

Se pensavamo che i giochi della serie Resident Evil fossero agghiaccianti, aspettiamo di incontrare i mostri dagli artigli affilatissimi di Bio Hazard Gun Battle che la buttano sul personale...

▲ No, no, dobbiamo incendiare la lacca per capelli! Maledetti agenti rincitrulliti!

◀ Forse è stata una pessima idea comprare quel dopobarba...

▶ Ehi, potresti cavare gli occhi a qualcuno con quelle cose! Il nostro amico forse ha bisogno di una bella lezione.

Pizza?

Una sezione aggiuntiva di una pizza cinematografica! Che segreti ci saranno mai nelle riprese d'archivio?

il pagellino

\+ Tutti i pregi di Resident Evil, più il piacere di sparare con una lightgun.

– Non sembra troppo diverso dagli altri giochi della serie.

quando uscirà?

Il demo di Bio Hazard Gun Battle è uscito in Giappone. Sembra quasi terminato, ma aspettiamo la conversione.

Offriremo ulteriori notizie su questa meraviglia del genere horror nei prossimi numeri. Ci piace proprio Resident Evil.

DATI ▶ FORMATO: DREAMCAST · EDITORE: VIRGIN · IN USCITA A: GENNAI[O] · GENERE: PICHIADUR[O] · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1-2 · SVILUPPATORE: CAPCOM · ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

Capcom ha superato se stessa, portando il picchiaduro nel nuovo millennio e spingendo ai limiti massimi la propria capacità creativa. Oh, no... di nuovo Street Fighter!

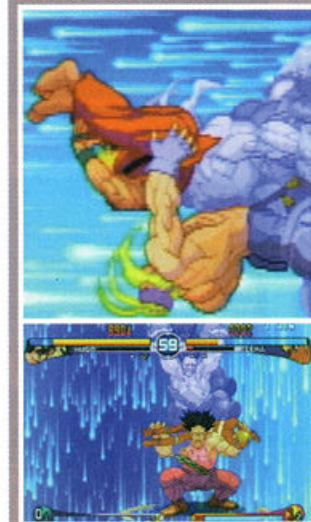
STREET FIGHTER ALPHA 3

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGIN[I!] ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

A Capcom è sempre piaciuto spargere le proprie creazioni ai quattro venti, perciò non sorprende che sia già pronta a spruzzare la sua magia sull'orgoglio di casa Sega, il Dreamcast. La prima uscita in questione sarà il picchiaduro ricco di stile Marvel Vs Capcom e per Natale potremo infilare nella nostra nuova console il terzo capitolo della saga Capcom.

Finalmente possiamo contare su una console in grado di misurarsi con i titoli da sala giochi, il che significa che Street Fighter Alpha 3 sarà la migliore conversione di tutti i tempi. L'azione in questa serie è sempre stata elettrizzante, ma questa volta le scazzottature saranno veramente qualcosa di memorabile. Anche in termini di grafica la serie Street Fighter è sempre stata notevole, ma ora Capcom può contare su una nuova tecnica denominata 'elaborazione analogica' che renderà possibili movimenti più realistici e dettagliati. Il re dei picchiaduro di Capcom ha sempre potuto contare su uno zoccolo duro di appassionati, anche se ultimamente è stato un po' messo in ombra dalla potenza di Tekken e Soul Calibur. In altre parole, Street Fighter sembrava ormai un po' troppo piatto. Le risse a due dimensioni rendono possibile uno stile di gioco unico e una serie di tattiche che è possibile imparare in pochi secondi, ma che richiedono anni per essere perfezionate. È questa qualità insieme all'azione frenetica ciò che ha permesso a questa serie che ci accompagna dall'inizio degli anni '90 di mantenere intatto il proprio fascino.

Il colpo di grazia

Le immagini a due dimensioni sono davvero carine. I personaggi saranno anche piatti, ma quando si tratta di colpi di grazia c'è davvero da spaventarsi. All'improvviso, tutto è finito. Lasciamo perdere. Ne ha avuto abbastanza...

▲ Alex si fa in quattro perché il vecchio Ken si senta a proprio agio nella nuova console.

Alla faccia!

Forse Street Fighter Alpha 3 non presenterà risse tridimensionali a base di prese al corpo e ossa spezzate, ma niente paura: le facce pestate dei perdenti sono più che sufficienti a farci venire i brividi. Grandioso!

Tutti insieme

Ken e Ryu sono ancora all'altezza della situazione malgrado l'età, mentre altre facce vanno e vengono. Ecco gli ultimi acquisti della squadra.

▲ Hugo ha avuto una brutta giornata, che diventa ancora peggiore nel momento in cui cade vittima delle emissioni di Urien.

▲ Ibuki dà il benvenuto con la sua enorme mano alla snodata Elena.

il pagellino

\+ Street Fighter sulla miglior console su cui possiamo mettere le mani.

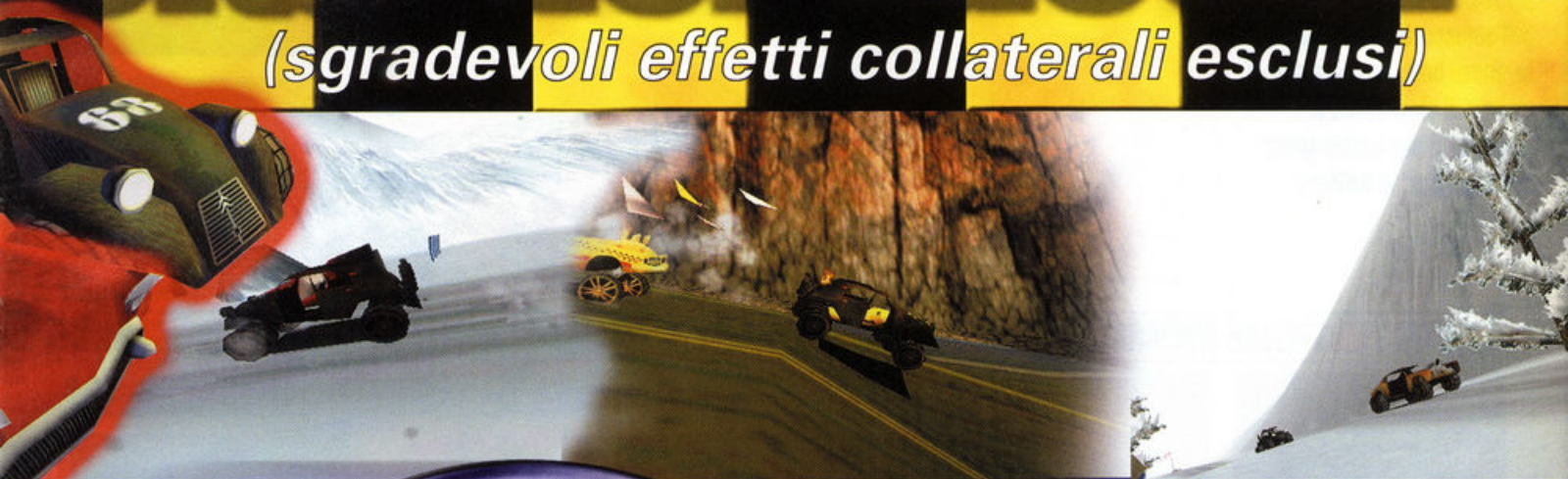
− Potrebbe non riscuotere il favore della crescente fetta di pubblico stanca dei seguiti.

quando uscirà?

Capcom e Sega dovranno liberarsi di Marvel Vs Capcom prima di pubblicare questo gioco.

Continuando la nostra indagine sui migliori titoli per Dreamcast, sforneremo una recensione completa al più presto.

città del fuoco.

(sgradevoli effetti collaterali esclusi)

SPEED DEMONS

Correre a tavoletta su **10 magnifici circuiti**, dal deserto alle piste ghiacciate dell'Antartico, da San Francisco alle pendici di vulcani in eruzione. **Macchine taroccate** per l'occasione e continuamente "**migliorabili**"; piloti completamente fuori di testa dal comportamento imprevedibile, il tutto in un gioco dalla **velocità impressionante**, con sorprendente **fluidità di animazione**, che metterà a dura prova qualsiasi tipo di guida, anche quelle più arrabbiate. Supporta **due giocatori** con schermo suddiviso, volante **Force Feedback** e la modalità di **gioco in rete**.

Abbandonate ogni concetto classico di guida, entrate a far parte degli ***Speed Demons***.

Se cerchiamo una scarica d'adrenalina più intensa di quella dell'autoscontro al luna park, faremmo bene ad allacciare le cinture di sicurezza e a prepararci per questo gioco "da capogiro" di Bullfrog.

THEME PARK WORLD

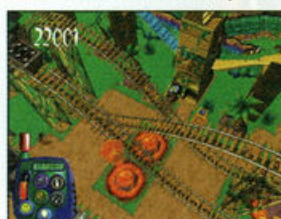
NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Anche noi, una volta, eravamo tra quelle persone molto sagge che si vedono in piedi vicino alle montagne russe ad aspettare gli amici che ci sono saliti. Non avevamo mai provato l'ebbrezza di essere sbattuti di qua e di là, subendo le accelerazioni riservate ai piloti.

Oggi, però, dopo essere stati persuasi, o meglio costretti, a salire sulle tremende montagne russe di uno dei tanti parchi di divertimenti, non riusciamo più a staccarcene. Anche noi abbiamo l'occasione di far star male i visitatori dei nostri nuovissimi luna-park grazie al seguito del famoso gioco di Bullfrog Theme Park. Costruiamo il nostro parco divertimenti e creiamo delle montagne russe mozzafiato che facciano impallidire quelle dei luna-park più famosi! È in arrivo il treno più pazzo del mondo.

Montagne russe!

Costruiamo bel tracciato, innalziamolo fino a più di 50 metri e lasciamo che le persone sfreccino a più di 150 km/h. a bordo dei loro vagoncini. Adrenalina pura, vomito assicurato e soldi a palate.

▲ Questa strettoia in legno ci sembra sicura? Non crediamo proprio.

▲ Sembra un incrocio fatto con spaghetti di ferro. Speriamo l'addetto ai controlli sia veloce.

► Ci potremmo trovare in queste condizioni dopo un giro doppio a bordo di un mini Eurostar. Chi conosce le montagne russe sa che non è un'ottima idea.

Nausea in 3D!

Dopo aver creato le montagne russe dei nostri sogni, o dei nostri incubi, possiamo rilassarci e osservare i poveri clienti che mettono alla prova i loro stomaci. Questa è robetta, però. Il bello sta nel passare alla modalità 3D e fare un giro noi stessi.

▲ Le montagne russe non sembrano mai terribili da lontano. Il brutto arriva quando siamo vicini.

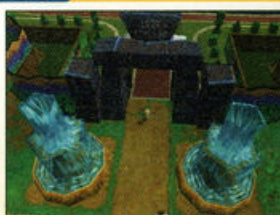
▲ Sentiamo un nodo in gola? Ci viene da star male quando scendiamo lungo questa discesa. Fermi, vogliamo scendere subitooooo...

▲ Le curve non fanno che peggiorare le cose. Come anche il fatto di andare su e giù.

▲ La colpa è soltanto nostra. Siamo stati noi a costruire questa trappola, quindi se stiamo male è soltanto colpa nostra. I nostri clienti, però, si divertiranno tantissimo.

Pezzi d'oro!

Quando raggiungiamo degli obiettivi in Theme Park World veniamo ricompensati con biglietti d'oro speciali. Dopo averne acquisiti abbastanza siamo in grado di sbloccare gli altri luna-park del gioco.

THEME PARK

I ragazzi sono tornati!

Ecco gli addetti alle pulizie e alla manutenzione che già conosciamo. Adesso, però, possiamo anche assumere gli addetti alla sicurezza, in grado di cacciare i ragazzini che si comportano male sulle attrazioni e che picchiano gli animatori vestiti da draghi.

► Gli addetti alla sicurezza sono necessari per evitare che i giovani delinquenti infastidiscano i clienti e allentino le viti delle montagne russe.

► Se non andiamo bene a scuola potremmo finire anche noi a raccogliere immondizia in un luna-park.

► Ci chiediamo che laurea bisogna avere per fare questo lavoro. Fisica? Matematica? Scienze informatiche? Forse no.

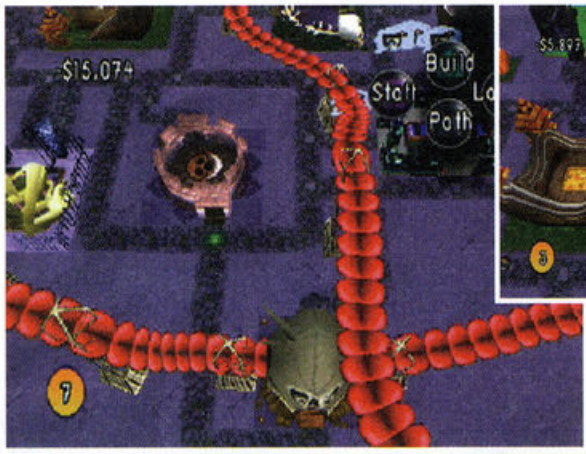
Spettacolo!

Il segreto per avere ottimi risultati è far felici i clienti. Non attireremo mai il pubblico se le nostre montagne russe sono vecchie e poco divertenti, o se i servizi fanno schifo. Dobbiamo perciò costruire delle montagne russe che sfidino la forza di gravità e il buon senso delle persone che ci vogliono salire. Teniamo a mente che più grandi sono meglio è.

▲ Non sappiamo su cosa siano saliti, ma non li ha fatti stare molto bene.

▲ Siamo sicuri che hanno gradito il giretto.

Attrazioni per tutti

C'è un filo conduttore nei vari livelli di Theme Park World. Le montagne russe sono create su misura per parchi divertimenti specifici, in modo da non vedere ripetute sempre le stesse cose.

▲ Il livello Nightmare è, ovviamente, un incubo.

▲ Tutte le montagne russe sono a tema e rappresentano un particolare mondo. In questo caso abbiamo uno stile preistorico.

▲ In ogni livello possiamo ammirare le nostre montagne russe dall'alto.

◄ Ecco i nostri clienti che si mettono in fila per provare le nuovissime montagne russe del brivido.

Forza, ragazzi!

Non si tratta soltanto di montagne russe. Ci sono moltissimi modi per far rimettere ai visitatori il loro pranzo in Theme Park World. Discese sul fiume con dei tronchi, ballerine e tantissime altre forme di tortura aspettano i poveri clienti. Su, facciamoli soffrire.

▲ È lento e non ci sono molte possibilità di urtare il vagone che ci precede, ma ai ragazzini piace molto.

▲ Ravviviamo un po' le cose: basta tagliare una parte del tracciato, tanto per farsi una risata.

► Oppure, se proprio abbiamo un animo demoniaco, possiamo aumentare la velocità.

PRIME IMPRESSIONI

Un piacere per la mente o una tortura per lo stomaco?

Abbiamo giocato a lungo al primo capitolo di Theme Park. Anche se era ottimo, soffriva di una certa ripetitività man mano che progredivamo nel gioco. Rollercoaster Tycoon, di Hasbro,

ha risolto molti problemi del suo predecessore togliendo a Theme Park il titolo di gioco di montagne russe per eccellenza. Theme Park World cerca in tutti i modi di riprendersi lo scettro. È facile costruire le montagne russe più grandi e sono davvero belle quando sono in funzione, soprattutto nella splendida modalità 3D. Il lato gestionale non ci toglie troppo tempo, a meno che non lo vogliamo, quindi passiamo più tempo a progettare e a ridisegnare il nostro parco che a preoccuparci dei diritti sui biglietti e della pubblicità. I programmatori stanno lavorando duro per eliminare i fastidiosi problemi della versione originale e, da quanto abbiamo potuto vedere, sono riusciti a risolverne un bel po'. Tutto, in pratica, si riduce a questo: fare in modo che sia divertente giocare a lungo a Theme Park World, cosa che non accadeva col titolo originale. La grafica è una gioia per gli occhi e ci sono tantissimi altri particolari molto piacevoli. Theme Park World sta seguendo la strada giusta. Non sappiamo se riuscirà a scalzare Rollercoaster Tycoon, ma avremo maggiori dettagli nel prossimo numero, nel quale presenteremo una recensione di questo simulatore di luna-park.

il pagellino

La modalità 3D funziona a meraviglia ed è molto divertente costruire le montagne russe.

Potrebbe essere troppo ripetitivo per i giocatori che amano l'azione.

quando uscirà?

La versione per PC è già in fase di collaudo, mentre quella per PlayStation è ancora in fase di sviluppo.

Parleremo al più presto della versione per PC, mentre per quella per PSX dovremo aspettare un po'.

DATI ▶ FORMATO: GAME BOY COLOR · EDITORE: VIRGIN · IN USCITA A: GENNAIO · GENERE: AZIONE 3D · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1 · SVILUPPATORE: HOTGEN · ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

GAME BOY COLOR

Questo ci sembra un gioco familiare. È uguale a Resident Evil, ma è più piccolo. Allora lo chiameremo Mini-Evil...

RESIDENT EVIL

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Il male non risiede più nella PlayStation, ma si è spostato in una sede un po' più piccola per festeggiare la nuova era che lo aspetta. Dicono che a volte è necessario un cambiamento. Aspettiamoci perciò nuove sorprese dal gioco che ha dato vita al genere dell'orrore e della sopravvivenza.

Nel gioco siamo intrappolati in una grande villa, nella quale risiede, ovviamente, il male. Possiamo controllare due personaggi, Chris Redfield o Jill Valentine, per farci strada attraverso le stanze del labirinto sparando, uccidendo e risolvendo dei rompicapo, fino a raggiungere la salvezza. Sulla nostra strada s'intromettono orde intere di zombie, ragni, serpenti e mutanti d'ogni genere. Possono anche non essere terrificanti come le loro versioni per PlayStation, ma sono altrettanto letali. Questo rappresenta un bel passo avanti per il Game Boy, famoso più che altro per i giochi di piattaforme o i rompicapo. Nintendo vuole puntare alto con Resident Evil, dato che il mercato dei videogiochi portatili si sta affollando, grazie anche all'apparizione di Pocket Neo Geo. Bisogna vederlo per crederci. Sono riusciti a restringere uno dei giochi più famosi per PlayStation e a farlo entrare nella piccola scatola magica di Nintendo. Si tratta della conversione più ambiziosa e spettacolare dai tempi di Dana International. Il responsabile di questo prodotto è Fergus McGovern, il quale, con la sua nuova compagnia Hotgen, ritiene che nessuna conversione sia troppo grande per questa mini-console. Si mormora che il suo prossimo progetto sia la "riduzione" di Dino Crisis! Resident Evil è identico al gioco originale e ne ha tutte le caratteristiche. Speriamo che anche la giocabilità sia la stessa...

C'è proprio tutto!

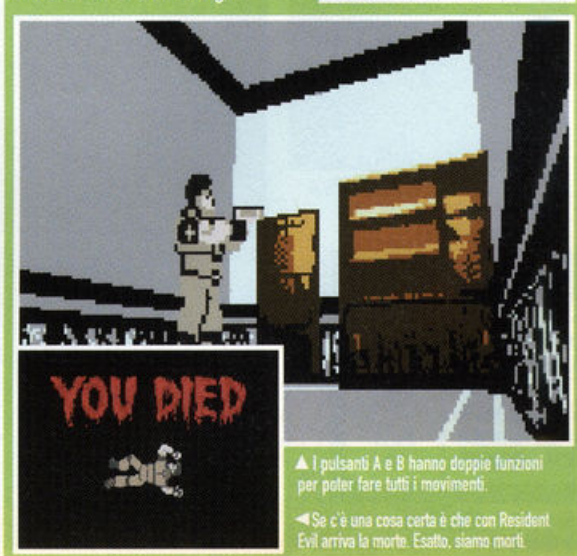
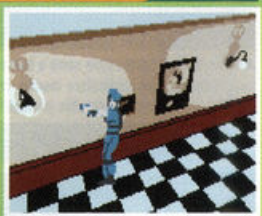
Quello che ci ha impressionato di più è l'attenzione ai dettagli. C'è davvero tutto, anche l'inventario e le magnifiche schermate di caricamento. Hanno fatto un lavoro davvero minuzioso.

► Non sarebbe possibile avere una versione di Resident Evil senza le schermate di caricamento, anche se non sarebbe stato necessario includerle dal punto di vista tecnico. Ecco gli scalini!

Il sanguinario

Non può esistere un Resident Evil senza sangue. È come un film di Fellini senza i nani. Non ci sono però fiumi di sangue sul Game Boy... diciamo che sono più che altro dei torrentelli.

Un vecchio amico!

Com'era immaginabile, Jill e Chris non sono bellissimi a vedersi, anzi sono un tantino squadrati. Riescono, comunque, a fare tutte le loro mosse e a scatenare la loro potenza di fuoco con le armi. Inoltre, se li lasciamo soli, assumono un atteggiamento annoiato. Questa sì che è attenzione ai dettagli!

▲ I pulsanti A e B hanno doppie funzioni per poter fare tutti i movimenti.

◄ Se c'è una cosa certa è che con Resident Evil arriva la morte. Esatto, siamo morti.

Che film!

La precisione della conversione è tale che sono state ricreate in maniera perfetta tutte le inquadrature del gioco originale.

▲ Non è lo spettacolo più terrificante che abbiamo visto solo perché è piccolo.

▲ Ci ricorda niente? È il campo di battaglia finale all'eliporto.

▲ Nonostante i limiti tecnologici, sono state ricreate tutte le texture sul Game Boy.

il pagellino

+ Un gioco "classico" perfettamente funzionante e che sta in una mano.

− Sarebbe un peccato se la giocabilità fosse povera e non eccezionale

quando uscirà?

È ancora in una fase iniziale ma tutte le caratteristiche più terrificanti sono al loro posto.

Non capita tutti i giorni che Resident Evil arrivi sul Game Boy, quindi prepariamoci a una recensione al più presto.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

NOVEMBRE

5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
5	Beatmania	Konami	PSX
5	FIFA 2000	EA	PSX
5	Bugs Bunny	Infogrames	PSX
5	Prince Naseem Boxing	C/Masters	PSX
5	Get Bass Fishing	Sega	DC
5	F1 Racing Sim	Ubisoft	DC
5	Hot Wheels Racing	EA	N64
5	Alien	Fox	GB
5	FIFA 2000	EA	PC
5	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PSX
12	Knockout Kings 2000	EA	PSX
12	No Fear Biking	C/Masters	PSX
12	Nightmare Creatures 2	Kalisto	PSX
12	Track & Field	Konami	PSX
12	Worms: Pinball	Infogrames	PSX
12	WWF Attitude	Acclaim	DC
12	Street Fighter Alpha 3	Capcom	DC
12	Red Dog	Sega	DC
12	Ultimate Football	Havas	N64
12	Worms	Infogrames	N64
12	Mario Golf	Nintendo	N64
12	Nightmare Creatures 2	Mindscape	N64
12	Trick 'n' Snowboard	Virgin	PSX
12	Apocalypse	Platinum	PSX
12	Alien Resurrection	Fox	PC
12	Track & Field	Konami	GB
12	Mr Nutz	Infogrames	GB
12	Worms	Infogrames	GB
12	Jimmy White's Cueball	Virgin	GB
12	Magical Tetris	Nintendo	GB
17	Earthworm Jim	Interplay	GB
19	Millennium Soldier	Infogrames	PSX
19	Demolition Racer	Infogrames	PSX
19	Cyber Tiger	GTI	PSX
19	Premier Manager 2000	Gremlin	PSX
19	Fear Factor	Eidos	PSX
19	Chef's Luv Shack	Acclaim	PSX
19	Super Smash Bros	Nintendo	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Armourines	Acclaim	N64
19	Mario Artist and Camera	Nintendo	N64
19	Banjo Tooie	Nintendo	N64
19	Nuclear Strike	THQ	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Space Invaders	Activision	N64
19	Chef's Love Shack	Acclaim	N64
19	Turok Rage Wars	Acclaim	N64
19	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC
19	Half Life Expansion Pack	Sierra	PC
19	Slave Zero	EA	PC
19	Mission Impossible	Infogrames	GB
19	Ronaldo Football	Acclaim	GB
19	Turok Rage Wars	Acclaim	GB
19	Space Invaders	Activision	GB
19	Wrestlemania 2000	THQ	GB
19	Supreme Snowboarding	Sega	DC
26	Medal of Honour	EA	PSX
26	Le Mans 24 Hour	EA	PSX
26	Formula 1	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos	PSX
26	South Park Rally	Acclaim	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
26	Wu Tang Clan	Activision	PSX
26	Donkey Kong World	Nintendo	N64
26	Knockout Kings 2000	EA	N64
26	South Park Rally	Acclaim	N64
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
26	Spiderman	Activision	N64
26	Soul Calibur	Sega	DC
26	South Park Rally	Acclaim	DC
26	Soul Fighter	Sega	DC
26	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
26	Spiderman	Activision	PSX
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Resident Evil	Virgin	GB
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	Official F1 Racing	Eidos	PSX
N.D.	Rising Zan	Infogrames	PSX
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PSX
N.D.	Hydro Thunder	Midway	DC
N.D.	Jimmy White's Cueball	Virgin	DC
N.D.	Marvel Vs Capcom	Capcom	DC
N.D.	NBA Showtime	Midway	DC
N.D.	NFL Blitz	Midway	DC
N.D.	NFL Quarterback Club	Acclaim	DC
N.D.	Pen Pen Tricelon	Sega	DC
N.D.	Psychic Force	Acclaim	DC
N.D.	Resident Evil 2	Capcom	DC
N.D.	Suzuki Extreme	Ubisoft	DC
N.D.	UEFA Striker	Infogrames	DC
N.D.	Worldwide Soccer 2000	Sega	DC
N.D.	Worms Armageddon	Infogrames	DC
N.D.	Demolition Racer	Infogrames	PC
N.D.	Soldier of Fortune	Activision	PC
N.D.	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Off Road	EA	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Carma 3: Death Race	SCI	PC
N.D.	Mercedes Truck	THQ	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GTI	PC
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Formula 1	Eidos	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Shanghai Dynasty	Mindscape	PC
N.D.	Obi-Wan: Dark Forces 3	LucasArts	PC
N.D.	Star Trek: Insurrection	Interplay	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC
N.D.	Vampire	Activision	PC

DICEMBRE

3	WWF 2000	THQ	N64
3	Quake 3 Arena	Activision	PC
3	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
3	Ultima Ascension	EA	PC
3	Dune 2000	EA	PSX
3	Road Rash Unchained	EA	PSX
3	Saboteur	Eidos	PSX
3	NBA 2000	EA	DC
10	WCW Mayhem	EA	N64
17	Gran Turismo 2	Sony	PSX
17	Crash Team Racing	Sony	PSX
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
31	Cyber Tiger	EA	N64
N.D.	Warpath: Jurassic Park	EA	PSX
N.D.	Fisherman's Bait	Sony	PSX
N.D.	Int Track n Field 2	Konami	PSX
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PSX
N.D.	Jimmy White's Cueball	Virgin	PSX
N.D.	Drakan	GTI	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Conquest Frontier Wars	Interplay	PC
N.D.	A-10 Warthog	EA	PC
N.D.	Street Fighter Alpha	Virgin	GB
N.D.	Dragon's Blood	Sega	DC

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...

Mar	PlayStation 2	Sony	PSX2

Che fortunati quei fanatici dell'alta tecnologia d'oltreoceano. La vogliamo e lo vogliamo subito! Possiamo averla?

N.D	Code Veronica	Capcom	DC

Il Dreamcast si tinge di rosso: l'orrore fa il suo sanguinoso ingresso nella nuova console Sega. Sarà un vero massacro.

N.D.	Tekken Tag	Namco	PSX2

Altre risse in arrivo da parte dei maestri del cazzotto in faccia. Un gioco in grado di sfidare Soul Calibur.

N.D.	Shenmue	Sega	DC

Avanti, Sega, non pediamo tempo! Ora che abbiamo visto il demo, vogliamo il gioco completo...

citius | altius | fortius | **revolutionarius**
PC ATLETICA 2000
Dinamic Multimedia presenta il primo manager di atletica leggera con simulatore delle prove: una autentica rivoluzione per il suo livello tecnologico e le sue caratteristiche di giocabilità.
Partecipate alle prove di velocità, di fondo, di salto, di lancio; dirigete gli allenamenti dei vostri atleti per battere i record mondiali e quelli olimpici.
L'emozione sarà presto sul vostro **pc**
dinamic
MULTIMEDIA
PC-cdrom Windows™95/98 · www.dinamic.it

Attenzione a non perdere questi!

Li abbiamo inseriti nella lista della Befana?

In questo periodo dell'anno ci comportiamo bene nei confronti di parenti che di solito ignoriamo, in modo da ottenere da loro qualche regalino. Fra Natale e l'Epifania i regali scorrono di solito a fiumi ed è molto meglio se in questi fiumi riusciamo a trovare uno di questi gioiellini...

Nov | Tomb Raider 4 | Eidos | PSX
Lara e compagni si preparano a dominare le classifiche di quest'anno con la nuova avventura.

Ott | Dreamcast | Sega | DC
Facciamo in modo da avere a tutti i costi uno di questi oggettini prima dei nostri amici!

N.D.	Evolution	Ubisoft	DC
N.D.	Shadowman	Acclaim	DC
N.D.	Vigilante 8 2nd Offense	Activision	DC
N.D.	Virtua Striker 2	Sega	DC

GENNAIO

14	Force Commander	Activision	PC
14	Lords of the Realm 3	Sierra	PC
14	Battlezone	Crave	N64
N.D.	Ready 2 Rumble	Midway	GB
N.D.	Res Evil Code Veronica	Eidos	DC
N.D.	Middle Earth	GTI	PC
N.D.	Navy SEALS	Eidos	PC

FEBBRAIO

4	X-Men	Virgin	N64
4	X-Men	Virgin	PSX
4	Delta Force 2	Novastorm	PC
4	Hostile Waters	Rage	PC
4	MDK 2	Interplay	DC
4	Pokemon PInball	Nintendo	GB
11	Starship Troopers	Hasbro	PC
11	Wrestlemania 2000	THQ	PSX
18	Alien Resurrection	Fox	PSX
19	Smurfs	Infogrames	GB
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Metropolis Street Racer	Sega	DC
N.D.	Pokémon Pinball	Nintendo	GB

MARZO

N.D.	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	ISS Evolution	Konami	PSX
N.D.	PlayStation 2	Sony	PSX
N.D.	X Files	Sony	PSX
N.D.	Perfect Dark	Nintendo	N64
N.D.	Pokemon Snap	Nintendo	N64
N.D.	Babylon 5	Activision	PC
N.D.	Black & White	EA	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	GTA 2	Take Two	PC
N.D.	Team Fortress 2	Sierra	PC
N.D.	World Cup Rugby	Sierra	PC
N.D.	Speed Devils	Sega	DC
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB

DA CONFERMARE

N.D.	Actua Soccer 4	Infogrames	PSX
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PSX
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	PSX
N.D.	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Evil Dead	THQ	PSX
N.D.	FIFA 2001	EA	PSX
N.D.	GTA 3	Take Two	PSX
N.D.	Jet X	Infogrames	PSX
N.D.	Road Rash Unchained	EA	PSX
N.D.	Spiderman	Activision	PSX
N.D.	Theme Park World	EA	PSX
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PSX
N.D.	UFC Fighting	Crave	PSX
N.D.	WWF Smackdown	THQ	PSX
N.D.	FIFA	EA	PS2
N.D.	Final Fantasy 9	Sony	PS2
N.D.	Gran Turismo 2000	Sony	PS2
N.D.	PlayStation 2	Sony	PS2
N.D.	Tekken Tag	Sony	PS2
N.D.	Tomb Raider	Eidos	PS2
N.D.	Turok	Acclaim	PS2
N.D.	Wipeout	Sony	PS2
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PC
N.D.	Babylon 5	Activision	PC
N.D.	Black & White	EA	PC
N.D.	Evil Dead	THQ	PC
N.D.	F/A 18	EA	PC
N.D.	Flight Combat	EA	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	GTA 3	Take Two	PC
N.D.	Planescape Torment	Interplay	PC
N.D.	Real Neverending Story	GTI	PC
N.D.	Shogun	EA	PC
N.D.	The Sims	EA	PC
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Big Bang	Project 2	DC
N.D.	Crazy Taxi	Sega	DC
N.D.	Croc	Fox	DC
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Speed Devils	Ubisoft	DC
N.D.	Take the Bullet	Sega	DC
N.D.	Turok	Acclaim	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC
N.D.	Zombie Revenge	Sega	DC
N.D.	Pokémon Snap	Nintendo	GB

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

I TRUCCHI PER...
SYPHON FILTER (PSX)

Tutte le armi e munizioni illimitate
Mettiamo in pausa il gioco, illuminiamo l'opzione degli obiettivi, poi premiamo e teniamo premuto Select + ● + L1 + R1 + R2 + ⊗.
Si noti che saranno selezionabili solo le armi normalmente disponibili nel livello attivo e che per tutti questi trucchi ⊗ dovrà essere l'ultimo pulsante che premeremo.

Selezione del livello
Mettiamo in pausa il gioco, illuminiamo l'opzione di selezione della missione obiettivi, poi premiamo e teniamo premuto ● + ● + L1+ R1 + L2 + R2 + ⊗.

Un solo colpo uccide il nemico
Mettiamo in pausa il gioco, illuminiamo l'opzione degli obiettivi, poi premiamo e teniamo premuto Select + ● + L1 + R1 + R2 + ⊗.
Gabe dirà "Understood" per confermare che abbiamo inserito il codice corretto.
Un solo colpo d'arma da fuoco in una qualsiasi parte del corpo del nemico lo ucciderà istantaneamente.
Ripetiamo il codice per disattivarlo.
Gabe dirà "Damn it!" per confermarne l'immissione.

Modalità esperto
Alla schermata dei titoli premiamo e teniamo premuto ● + ● + L1 + L2 + R2 + ⊗. Gabe dirà "Damn it!" per confermarne l'immissione.

Vedere le sequenze animate
Nel corso della prima missione (Georgia Street, Washington DC) facciamoci strada nel cinema dove raccogliamo il fucile di precisione. Fermiamoci quindi alla porta del cinema e mettiamo in pausa il gioco. Illuminiamo l'opzione per il sonoro poi premiamo e teniamo premuto Select + ● + L2 + R2 + ⊗. Gabe dirà 'got it' per confermare che abbiamo inserito il codice corretto.
Ora le porte del cinema saranno aperte. Entriamo e superiamo uno dei tendoni. Premiamo quindi ⊗ per passare alla sequenza filmata successiva o Start per uscire dalla modalità di visione dei filmati.

Vista a raggi X
Lo scanner di virus può essere utilizzato per poter guardare oltre le pareti e identificare le truppe nemiche.

METAL GEAR SOLID (PSX)

Addosso al ratto
Dopo aver sconfitto Sniper-Wolf per la prima volta, usiamo il PSG1 e spariamo ai ratti che si trovano sopra il punto in cui si trovava Sniper-Wolf. Dopo averne uccisi un po' vedremo un messaggio sul nostro Codetec da Campbell o Naomi che ci diranno con irritazione di smetterla di fare i disinfestatori e riprendere la nostra missione.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE (PSX)

Password delle Missioni
Livello 1: POLICE
Livello 2: OCTOPI
Livello 3: BRAINS
Livello 4: FINGER
Livello 5: BANANA
Livello 6: JUNGLE
Livello 7: VOODOO
Livello 8: SQUEAK
Livello 9: DUNDEE
Livello 10: TEAPOT
Livello 11: BUTTER
Livello 12: INDIGO
Livello 13: STROUD
Livello 14: ELIIR
Livello 15: LIQUID
Livello 16: STAPLE
Livello 17: SHIRTS
Livello 18: APPLES
Livello 19: GADGET
Livello 20: TANUKI
Livello 21: SALADS
Livello 22: DUFFCO
Livello 23: PHONES
Livello 24: ASSERT
Livello 25: OXYGEN
Livello 26: JOYPAD
Livello 27: ACTIVE
Livello 28: MENACE
Livello 29: WINDOW
Livello 30: AGENDA

COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION (PSX)

Segreti militari
Inseriamo i codici che seguono nel corso del gioco premendo ● nei pulsante per la selezione della squadra nella barra laterale.
Saltare un livello: ●, ●, ●, ⊗, ⊗, ●
A-Bomb: ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●
Para bomb: ⊗, ⊗, ⊗, ●, ●, ●
£1,000: ⊗, ⊗, ●, ●, ●, ●
Salto temporale: ●, ●, ●, ⊗, ●, ●
Cortina di ferro: ●, ⊗, ●, ⊗, ●, ●

TOCA 2 (PSX)

Trucchi turistici
Per attivare questi codici,

inseriamoli al posto del nostro nome.
DOUBLE: Tutti i circuiti
CARTASTIC: Tutte le macchine
OUCH: Battle mode
RUBBER: Le macchine rimbalzano quando si scontrano
MOVIE: Incidenti buffi
HANGOVER: Orizzonte buffo
TOPDOWN: Visuale in stile *Grand Theft Auto*
SKATES: Modalità Turbo
SKINNY: Modalità solo ruote

ROLLCAGE (PSX)

Codici d'accesso ai circuiti
Per ottenere tutti i tipi di circuito inseriamo i seguenti codici nella schermata delle password:
Facili: E, E, F, N, I, E, B, A
Difficili: E, E, F, P, H, M, B, C.
Selezioniamo 'Hard' nell'impostazione del livello di difficoltà.
Esperto: H, E, M, P, C,

PREMIER MANAGER '98 (PSX)

Bonus in denaro
Per guadagnare in fretta un po' di soldi, giochiamo entrambe le partite amichevoli in trasferta contro la Juventus. Avremo 4 milioni di sterline da spendere istantaneamente.

PITFALL 3D (PSX)

Codici segreti
Più vite: GIVEMELIFE
Vedere le sequenze animate: PLAYMOVIES
Scomparire: 2DHARRY
Levitazione: ZEROGHARRY
Massimo delle vite: STEVE CRANEME
Vedere le sequenze in 2D: PITFALL COMIC
Modalità teste grosse: BIG HEADHARY

ALIEN VRS PREDATOR (PC)

Sistema a password
Durante il gioco teniamo premuti ['] e [F12] per attivare la console. Inseriamo quindi questi trucchi per i vari personaggi:

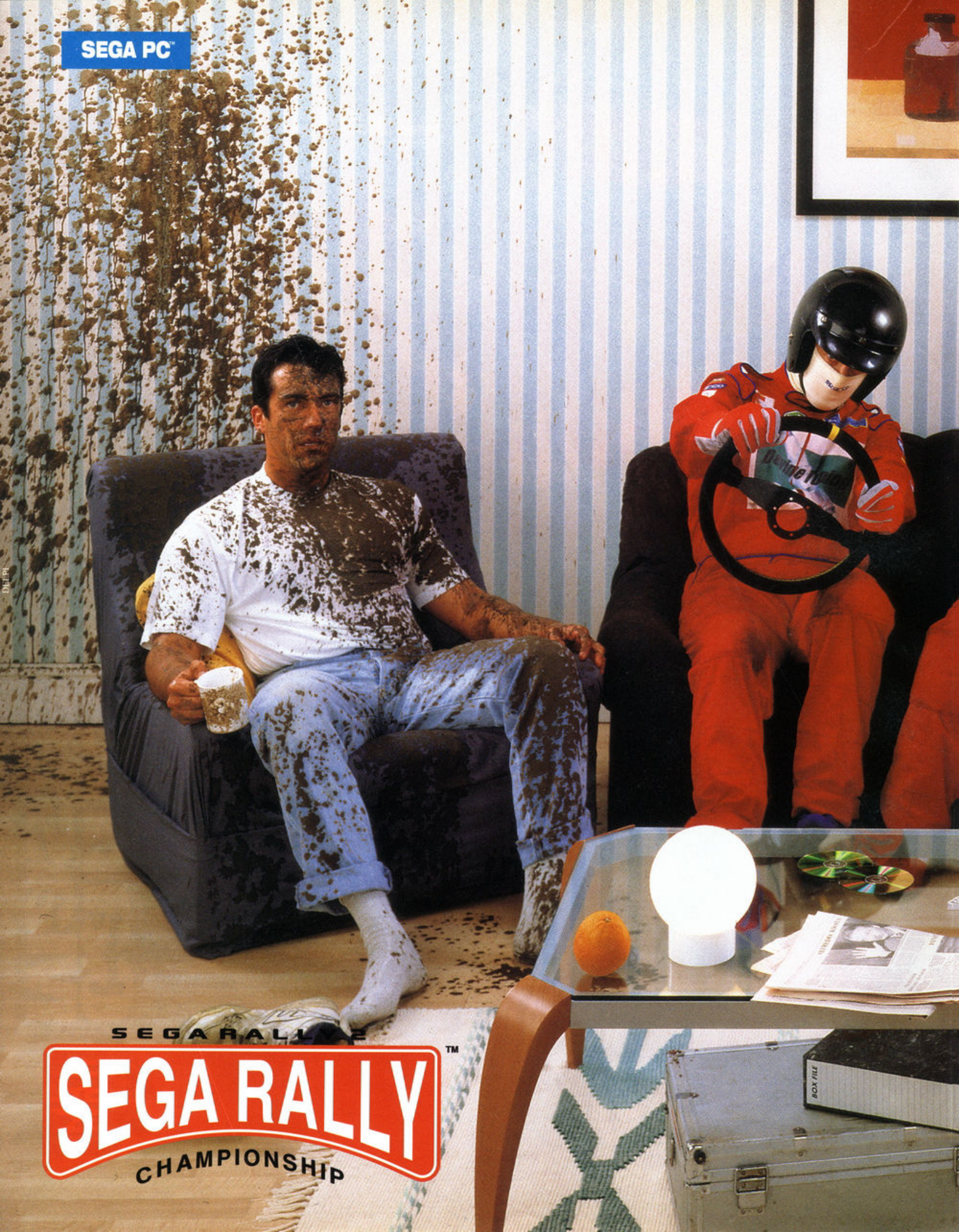
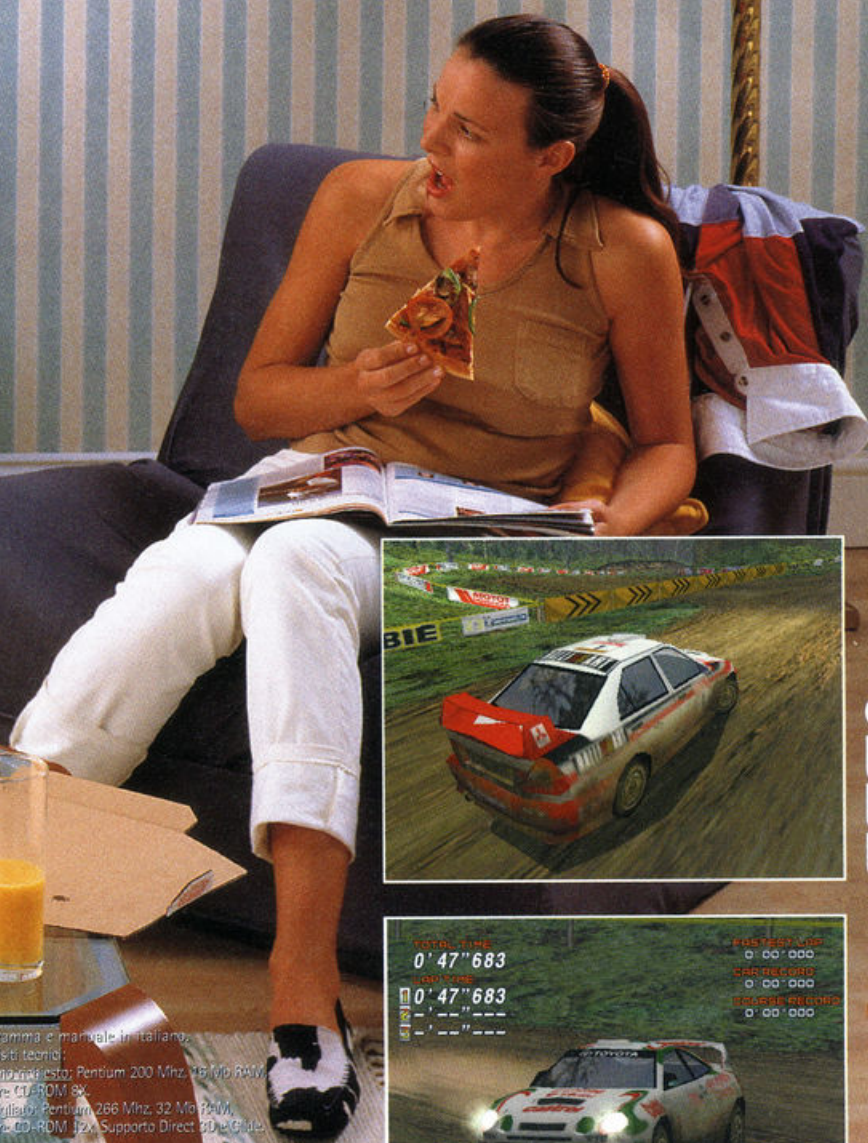
Marine
FREAKOFTHEUNIVERSE: Modalità God
GIVEALLWEAPONS: Tutte le armi e le munizioni
LIGHT: Crea un cerchio di luce attorno al giocatore
MARINEBOT: Crea marine controllati dall'intelligenza artificiale
ALIENBOT: Crea Alien controllati dall'intelligenza artificiale
PREDOBOT: Crea Predator controllati dall'intelligenza artificiale
OBSERVER: Rende il giocatore invisibile
SHOWCOORDS: Mostra le coordinate del livello
SHOWFPS: Mostra il numero di fotogrammi al secondo

Predator
GIMMECHARGE: Energia al massimo
GOD: Modalità God
GIVEALLWEAPONS: Tutte le armi e le munizioni
LIGHT: Crea un cerchio di luce attorno al giocatore
MARINEBOT: Crea marine controllati dall'intelligenza artificiale
ALIENBOT: Crea Alien controllati dall'intelligenza artificiale
PREDOBOT: Crea Predator controllati dall'intelligenza artificiale
OBSERVER: Rende il giocatore invisibile
SHOWCOORDS: Mostra le coordinate del livello
SHOWFPS: Mostra il numero di fotogrammi al secondo

Alien
GOD: Modalità God
LIGHT: Crea un cerchio di luce attorno al giocatore
MARINEBOT: Crea marine controllati dall'intelligenza artificiale
ALIENBOT: Crea Alien controllati dall'intelligenza artificiale
PREDOBOT: Crea Predator controllati dall'intelligenza artificiale
OBSERVER: Rende il giocatore invisibile
SHOWCOORDS: Mostra le coordinate del livello
SHOWFPS: Mostra il numero di fotogrammi al secondo

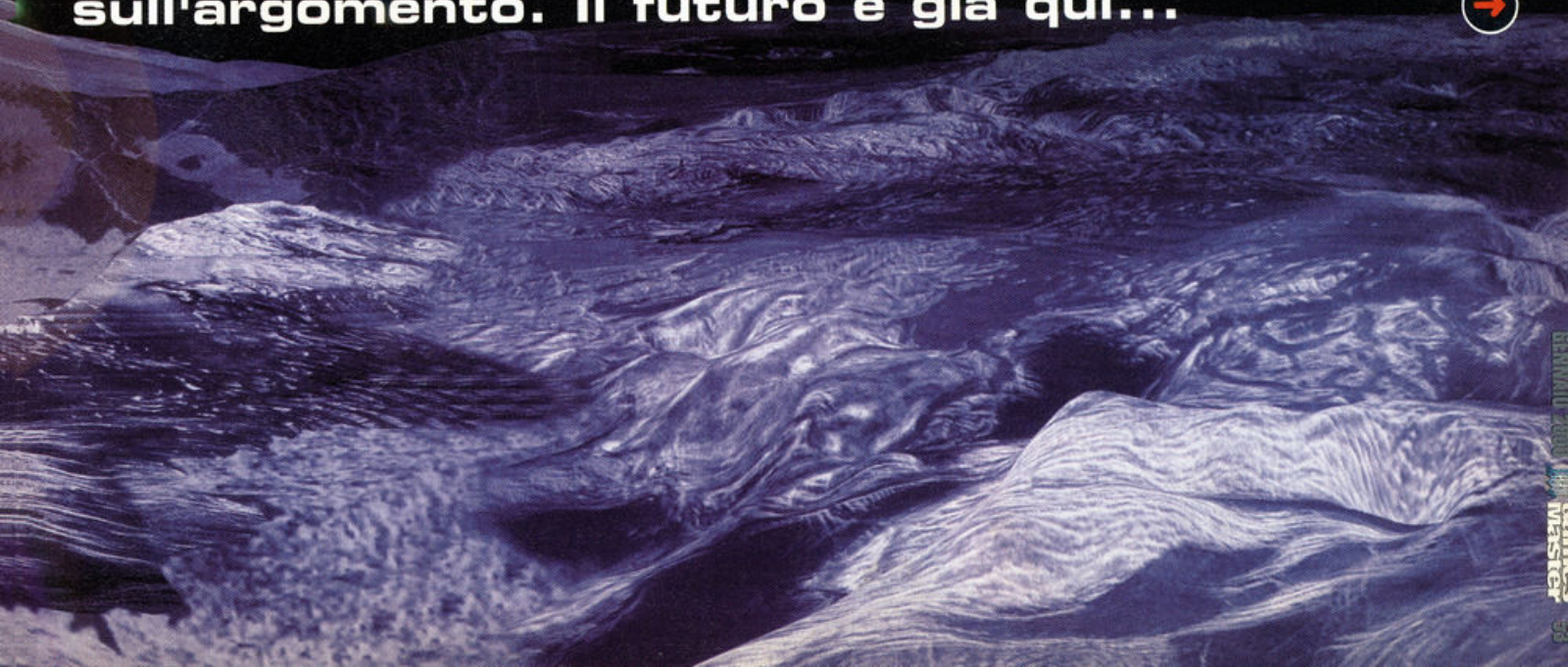
#33 JET FORCE GEMINI

Games
Master

SEGA PC
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
BOX FILE

"Pensavi che il rally fosse uno sport da guardare?
Pensavi male!"
"Il realismo di questo leggendario arcade
può finalmente prendere vita sul tuo PC! Le sue auto,
che sono tra le più belle del mondo, sono state ricreate in
modo stupefacente, utilizzando dati tecnici reali.
Mettiti al volante di uno di questi 18 bolidi, allaccia
le cinture e gira la chiave. Poi supera ogni limite immaginabile, in vari
tipi di corsa, e sfida piloti provenienti da ogni parte del mondo... "
"Tutto è ormai possibile grazie
al Rally Global Sega!"
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici:
Minimo richiesto: Pentium 200 Mhz, 16 Mb RAM,
Lettore CD-ROM 8X.
Consigliato: Pentium 266 Mhz, 32 Mb RAM,
Lettore CD-ROM 12x, Supporto Direct 3D e Glide.
PC CD-ROM
Numero Verde
800-821177
TOTAL TIME
0'47"683
0'47"683
FASTEST LAP
CAR RECORD
COURSE RECORD
CELICA ST-205
212km/h
SEGA
empire
INTERACTIVE
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
www.leaderspa.it
LEADER
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Published by Empire Interactive. Empire Interactive is a trademark of
Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

PlayStation

PS2
PlayStation 2

LA PLAYSTATION 2 È ATTERRATA

Si tratta forse del lancio più importante di tutti i tempi nel campo delle console per videogiochi e l'oggetto in questione sarà con tutta probabilità il primo a integrare finalmente film, TV e videogiochi in un'unica esperienza di divertimento. Stiamo parlando della PlayStation 2, naturalmente: ecco tutto ciò che dobbiamo sapere sull'argomento. Il futuro è già qui...

Nuovi e migliori

Un'occhiata alle nuove periferiche potrà suscitare poco interesse a prima vista, ma se dedicheremo loro uno sguardo un po' più attento e ci porremo qualche domanda, la verità apparirà improvvisamente chiara in tutto il suo splendore.

Dual Shock 2
Sì, il nuovo joypad avrà un aspetto identico a quello vecchio, il che dovrebbe facilitare la sua compatibilità retroattiva, ma ci sarà anche una novità importante. Fatta eccezione per i pulsanti Start e Select, il controllo sarà analogico. Confusi? Beh, in termini pratici ciò significa che maggiore sarà la forza con cui terremo premuto un pulsante, maggiore sarà la nostra velocità in un gioco di corse e la potenza del nostro colpo in un picchiaduro. Impressionati? Vorremmo vedere... Varrà quasi centomila lire? È senz'altro un prezzo notevole, ma i joypad di Sony sono i migliori da sempre, perciò è probabile che dovremo adeguarci.

Memory Card (8 MB)
Certo, avrà anche lo stesso aspetto di una normale vecchia Memory Card, di quelle che ci siamo abituati a utilizzare sulla nostra PlayStation nel corso degli ultimi quattro anni, ma... non commettiamo l'errore di credere che sia la stessa cosa. Gli 8 MB indicano ovviamente una capacità otto volte superiore a quella dell'originale e la mettono in grado di trasferire dati a una velocità 250 volte superiore a quella della vecchia card per PlayStation! La buona notizia è che la console verrà venduta insieme a una di queste Memory Card probabilmente abbastanza costose: ciò ci permetterà di risparmiare qualche lira.

LA STORIA

Sebbene la produzione della nuova console fosse stata confermata circa un anno fa, solo nel marzo scorso Sony ha deciso di organizzare una conferenza stampa in cui ha diffuso tutti i dettagli tecnici davanti a un pubblico composto da giornalisti specializzati sbalorditi. Sebbene l'annuncio della capacità della console di gestire 75 milioni di poligoni al secondo abbiano suscitato qualche commento ironico, i demo presentati, ovvero quelli di Gran Turismo, Final Fantasy, Crash e Tekken, hanno dimostrato al di là di ogni dubbio che Sony dispone delle capacità e dello strumento adeguati per combattere la "battaglia della prossima generazione". In gran parte questa potenza è dovuta al processore Emotion Engine, progettato per conferire ai personaggi dei giochi un realismo e un'espressività prima sconosciute. È garantito che saranno in molti a sfruttare questo processore per i propri scopi, ma saranno le case del calibro di Square, con il suo Final Fantasy 9, a mettere veramente alla prova le sue capacità... Nemmeno l'annuncio di Nintendo del lancio della sua console DVD Dolphin a 128 bit, dato alla stampa il 12 maggio scorso, è sembrato sufficiente a gettare acqua sul fuoco di Sony. Nintendo ha aperto il suo annuncio con tono di sfida, affermando: "Noi [di Nintendo] siamo assolutamente certi che la grafica del Dolphin sarà pari o superiore a qualsiasi cosa i nostri amici di Sony saranno in grado di fare con la PlayStation 2". I legami con IBM non guasteranno di certo e il fatto che sia stato progettato un lancio simultaneo in tutto il mondo per l'autunno dell'anno prossimo sembra preannunciare che Dolphin, PlayStation 2 e il misterioso X-Box di Microsoft inaugureranno il millennio con una delle più grandiose battaglie a cui abbiamo mai assistito... L'X-Box è la console, tuttora non confermata, progettata dai creatori di Windows, Microsoft. Ideata come diretta rivale della PlayStation 2, conterrà un disco rigido da 4-6 gigabyte e una versione avanzata di Windows 2000. Dal momento che Microsoft continua a non parlarne, questo è più o meno tutto ciò che si sa in merito. Dopo la conferenza stampa di Nintendo, Sony non ha commentato nulla. Aveva infatti ormai diffuso tutte le informazioni che voleva divulgare: è venuto quindi il momento delle indiscrezioni, delle speculazioni e dell'inevitabile ondata di esagerazioni. Sullo sfondo, però, Sony stava lavorando sodo per rovinare la festa a uno dei propri principali concorrenti per mezzo delle sue rivelazioni. Quattro giorni soltanto dopo il felice lancio americano del Dreamcast, che ha totalizzato 514.000 console vendute in sole due settimane, Sony è passata al contrattacco rivelando tutto a proposito della PlayStation 2: il nome, la console, i programmi, i demo, i prodotti. Uno sviluppatore europeo ha commentato ridacchiando "Scusi, cosa sarebbe un Dreamcast?", ma Sega è tutt'altro che fuori gioco. In Giappone sono stati venduti un milione di Dreamcast e l'obiettivo di Sega, ovvero tre milioni di utenti in tutto il mondo prima del lancio della PlayStation 2, sembra realistico. A quanto pare la battaglia è appena cominciata... Più simile a un videoregistratore che a una console, la PlayStation 2 dimostra chiaramente al mondo intero che le console sono finalmente diventate adulte. Non si tratta più di semplici macchine per i giochi: la loro tecnologia è tale da farne dei veri e completi dispositivi multimediali. Ne sono la prova i progetti futuri di Sony a proposito della PlayStation 2. Con il tempo, collocata comodamente a fianco di altri dispositivi ad alta tecnologia come casse Dolby Digital, collegamenti USB e televisori ad alta definizione, la PlayStation 2 potrà farci scaricare video musicali e demo, acquistare giochi e perfino assistere a interi film grazie a una specifica rete via cavo. "Ci sono grandi potenzialità nella distribuzione a domicilio di videogiochi, film e altri prodotti via cavo" – dice Ken Kutaragi, presidente di SCE. Ce lo immaginiamo? Seduti a casa nostra, ci piacerebbe vedere un film ma non abbiamo voglia di andare fino al negozio? Basterà collegarsi, scaricare il film, mettere in forno una pizza ed ecco fatto. Se vorremo essere tra i primi a possedere una di queste console, dovremo attendere il lancio giapponese previsto per il 4 marzo, che ci consentirà di acquistare a caro prezzo una console di importazione; se avremo sufficiente pazienza, però, faremo meglio ad attendere il lancio ufficiale europeo, previsto per l'autunno prossimo. La lista dei giochi è incredibile, la console è più attraente di una fotomodella in ghingheri e le sue possibilità multimediali sembrano destinate a farne la console non solo dell'anno, ma di diversi anni a venire. Ciò dimostra, ancora una volta e come sempre, che non bisogna "mai sottovalutare la potenza di una PlayStation".

Verticale o orizzontale?

Dal momento che Sony intende fare della PlayStation2 un 'sistema completo per il divertimento multimediale domestico', come probabilmente i responsabili commerciali di Sony definiscono già la nuova console, il suo design in stile Bang & Olufsen e la possibilità di collocarla in posizione verticale non rappresentano poi una sorpresa. Posizione verticale? Proprio così. Stanchi delle console piatte e monotone? Possiamo dire addio alla noia, perché la PlayStation2 potrà essere collocata non solo in orizzontale, ma anche in verticale, grazie a questa ingegnosa invenzione che a quanto pare sarà compresa nella confezione. La cosa, se teniamo presente quante volte abbiamo dovuto mettere in equilibrio su un lato la vecchia PlayStation per far funzionare il lettore CD, ha un sapore un po' ironico... In ogni caso farà sicuramente un figurone, no?

Voci di corridoio

Un gioco di James Bond per la PlayStation2? Sembra probabile, dal momento che Electronic Arts ha confermato di aver concluso un accordo con MGM per la produzione di un titolo in contemporanea con il nuovo film The World Is Not Enough. A svilupparlo è Black Ops, la stessa squadra che sta ultimando Tomorrow Never Dies per PlayStation.

Square ha confermato la produzione di un gioco nuovo di zecca, The Bouncer, ma secondo voci di corridoio ci sarebbero altri cinque giochi in dirittura d'arrivo; per indovinarne almeno uno non serve certo un genio... parliamo di Final Fantasy 9, ovviamente.

Se come la maggioranza degli abitanti del pianeta siamo convinti che Star Wars: Episode One non fosse male, ma che il secondo episodio sarà ancora meglio, ci rallegreremo senz'altro di questo piccolo pettegolezzo attualmente in circolazione nell'industria dei videogiochi. Pare che George Lucas sia rimasto talmente impressionato da una versione provvisoria della PlayStation2 da aver già avviato trattative per la produzione di un gioco per questa console ispirato al secondo film della nuova trilogia di Guerre Stellari.

Per gli appassionati di Metal Gear Solid ci sono una notizia buona e una meno buona: è certo che il seguito del gioco sia in fase di produzione, ma ahimè, Konami non ha specificato se sarà un titolo per la PlayStation2 o, come si mormora in giro, per il Dreamcast. Presto dovrebbero esserci conferme in merito.

Un altro gioco di cui attendiamo la conferma da un momento all'altro è Driver per PlayStation2. Sappiamo che si sta lavorando a un seguito che dovrebbe uscire in un momento imprecisato del 2000, ma per ora il lavoro di sviluppo sembra concentrarsi sulla PlayStation originale. Visto il successo del primo gioco, comunque, è sicuro che ne uscirà una versione per PlayStation2 e noi non vediamo l'ora di averla.

[1 – 5] La versione di Tekken per PlayStation 2 è una versione potenziata di Tekken Tag Tournament, con una grafica migliore! Stiamo parlando di personaggi giocabili di qualità paragonabile a quella delle sequenze filmate e di inquadrature realistiche in stile cinematografico.

I GIOCHI

Dal momento che ogni mese escono 30 o 40 nuovi giochi per PlayStation, è ovvio attendersi che la nuova console si presenti accompagnata da una nutrita scorta di titoli: con buona pace di Sega e Nintendo, è proprio questo che Sony ha in mente. 89 produttori giapponesi hanno già concluso accordi per la realizzazione di giochi per la console e, per quanto riguarda il resto del mondo, 46 case produttrici americane e 27 europee hanno già iniziato a lavorare sulla nuova macchina o hanno dimostrato notevole interesse in proposito. Facendo i conti, dunque, arriviamo a un totale di 162: un numero sbalorditivo, non c'è che dire. Per cominciare, ecco una lista dei giochi che appariranno in contemporanea con la console, il 4 marzo 2000.

Tekken Tag Tournament
Namco • Picchiaduro

Il migliore è migliorato ancora di più. La versione da sala giochi è stata costruita sulla base della scheda Model 12 che, come sappiamo tutti, non è che una PlayStation potenziata: questo potrebbe quindi essere il primo esempio di una conversione decisamente superiore alla versione originale da sala giochi. Si tratta, sostanzialmente, di un Tekken 3 potenziato. Tra le novità c'è una modalità Tag in cui grazie a un quinto pulsante potremo scambiare i giocatori in qualsiasi momento: ciò ci consentirà di attuare uno stile di gioco più tattico, dal momento che il giocatore 'a riposo' riacquisterà in parte la propria energia. Le altre novità sono più legate all'estetica e non susciteranno particolare attenzione al di fuori della cerchia dei super-appassionati di Tekken. L'elenco dei personaggi è incredibile. All'inizio del gioco i personaggi giocabili saranno 20, di cui 15 tratti da Tekken 3 e cinque da Tekken 2, ovvero Baek, Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King e Ganryu. Ci saranno però altri 12 personaggi misteriosi, che porteranno il totale a 32. Il miglior picchiaduro di tutti i tempi? Beh, è difficile immaginarne uno migliore.

Gran Turismo 2000
Sony • Corse

Si sa straordinariamente poco a proposito di Gran Turismo 2000. Dal momento che siamo stati così fortunati da provarne una versione provvisoria, tuttavia, possiamo dichiarare che il breve demo da noi esaminato era ottimo. Il nuovo sistema di comando Dual Shock 2 consente di premere delicatamente l'acceleratore o, al contrario, pigiare a tavoletta sui rettilinei. L'azione di gioco di Gran Turismo 2000 è sostanzialmente quasi identica a quella di Gran Turismo 2, fatta eccezione per l'inevitabile lucidata alla grafica, che è sinceramente sbalorditiva. Come poteva sbagliare Sony?

Eternal Ring
From Software • Gioco di ruolo

Un gioco di ruolo molto mediocre, prodotto da una casa giapponese minore. È molto improbabile che veda la luce anche qui da noi.

The Bouncer
Square • Azione/Combattimento

Square lo definisce un 'gioco-film d'azione', ma a parte il titolo è sostanzialmente il seguito di Ehrgeiz. Chi non ha mai provato il gioco originale per PlayStation si prepari a un gioco di combattimento libero, con oggetti da utilizzare e scenari con i quali interagire. Una specie di Powerstone per Dreamcast, solo molto, molto meglio. Tutti i personaggi sono stati ideati da Tetsuya Nomura, il celebre disegnatore di Final Fantasy 7, Final Fantasy 8 e Parasite Eve: questo dovrebbe darci un'idea di cosa aspettarci. Un nuovo classico in preparazione.

Kessen
Koei • Simulazione strategica

Una simulazione di una battaglia storica con tanto di cavalli. OK, magari non suonerà particolarmente entusiasmante, ma le reazioni iniziali da parte della stampa giapponese sono incoraggianti. Affiliamo le spade katana...

Popolocrois 3
Sony • Cartone animato romantico

Questi giochi, che sono una serie popolarissima in Giappone, sono una miscela esclusiva di animazione a cartoni animati e sfondi poligonali tridimensionali. Un prodotto particolare? Certo, ma a quanto pare piace.

Dark Cloud
Sony • Gioco di ruolo

Potrà sembrare un normale gioco di ruolo, ma di fatto Dark Cloud è decisamente diverso. Per averne un'idea, immaginiamo un incrocio tra un qualsiasi gioco di ruolo e Sim City. Potrebbe uscire anche in Europa.

[1] ISS Pro 2000, il titolo calcistico di Konami per PlayStation 2, ha un aspetto favoloso. [2 – 3] Azione tratta dallo sbalorditivo The Bouncer di Square. [4] Succede di tutto in Popolocrois 3. [5 – 7] Street Fighter EX3. [8] Sebbene si tratti di un titolo completamente originale, Den Sen Electric Lines potrebbe risultare un po' troppo strambo per noi europei. [9] Unison è destinato a tutti i fan di PaRappa e Bust A Groove. [10] Kessen scende in campo. [11] Eternal Ring. Una sola parola: spettrale.

[1] 500 GP di Namco è la conversione di un titolo da sala giochi che non è mai comparso in versione per PlayStation. [2] Drum Mania di Konami prevede l'uso di un accessorio tipo batteria elettronica. [3] Un Oddworld completamente tridimensionale per PlayStation 2. [4 – 5] X-Fire sarà il primo titolo per PlayStation 2 prodotto da Electronic Arts.

Street Fighter EX3

Capcom • Picchiaduro

L'EX originale ha rappresentato uno dei momenti d'oro per i picchiaduro per PlayStation e questa terza incarnazione potrebbe svolgere il medesimo ruolo per la PlayStation 2. L'azione di gioco, che comprende l'ormai apparentemente indispensabile modalità Tag, è incredibilmente veloce e scorrevole, il che è ancora più impressionante quando sullo schermo compaiono ben quattro personaggi impegnati a suonarsele di santa ragione ed effetti pirotecnici assolutamente di prim'ordine.

Unison

Tecmo • Simulazione di danza

L'inevitabile simulazione di danza decisamente rivolta a un pubblico femminile, con quattro ballerine come eroine. Bizzarria ritmica di prim'ordine.

Den Sen Electric Lines

Sony • Azione/puzzle game

Den-Sen è il nome giapponese delle linee elettriche che alimentano i tram cittadini. L'eroina del gioco scivola lungo di esse: si tratta di un titolo unico, che potrebbe sorprenderci tutti grazie alla sua azione di gioco assolutamente innovativa.

Drum Mania

Konami • Simulatore di percussioni

Altro genere popolare in Giappone, ma da parte nostra consigliamo di aspettare l'inevitabile conversione di Music di Codemasters, tranne a chi ha proprio il pallino delle percussioni...

A-Train

Simulazione ferroviaria • Artdink

Un gioco che ci consente di controllare tutti gli aspetti della vita sui binari. È difficile che arrivi da noi in tempi brevi, ma è senz'altro un'idea interessante.

500 GP

Corse motociclistiche • Namco

Questa conversione Namco del gioco originale da sala giochi, che uscirà poco dopo il lancio della console, sembra destinata a dare alla PlayStation 2 un altro titolo di corse ricco di classe.

ISS PRO 2000

Calcio • Namco

Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi sulla miglior console... Non vediamo l'ora.

Final Fantasy

Sony • Azione/avventura

Niente di ufficiale per il momento, ma Square ha dichiarato che il prossimo Final Fantasy utilizzerà un modem per scaricare varie chicche da Internet, perciò possiamo scommettere che molto presto se ne saprà di più.

Ridge Racer

Corse • Namco

Più grande di Gran Turismo? Staremo a vedere. Quel che è certo è che entrambi i giochi saranno sbalorditivi e, a giudicare dalle immagini che abbiamo visto finora, non c'è dubbio che Namco abbia fatto del proprio meglio per creare un prodotto dall'aspetto favoloso. Sebbene i dettagli in merito siano minimi, sappiamo che Namco intende introdurre nel titolo ogni singola macchina presente nei Ridge Racer precedenti: a quanto pare, ritroveremo anche i medesimi circuiti.

Cosa possiamo aspettarci dopo tutto ciò? Non abbiamo spazio sufficiente per la lista completa dei giochi che usciranno in Giappone, che tra l'altro per almeno tre quarti non arriveranno mai da noi. Comunque, ecco un rapido elenco degli altri giochi sui quali circolano attualmente voci...

Bloody Roar 3

Nessuna informazione è disponibile per ora, ma senza dubbio questo potrebbe essere un gioco eccezionale, vista la qualità delle due versioni precedenti da sala giochi e per PlayStation.

Bomberman 2001

Ultimamente Bomberman ha avuto una caduta di tono, perciò speriamo caldamente in un suo ritorno in piena forma, diciamo tra un paio di anni.

Casper

Al simpatico fantasmino e ai suoi spettrali amici saranno dedicati almeno cinque giochi futuri. L'interesse del pubblico più giovane è garantito.

Cool Boarders

Non ha nemmeno un nome vero e proprio: figuriamoci se ci sono immagini. In ogni caso, è in arrivo.

Duke Nukem

Ci sarà sicuramente una versione di Duke Nukem per PlayStation 2, ma è improbabile che si tratti di una conversione di Duke Nukem Forever.

Le domande **più frequenti**

Quando uscirà? Quanto costerà?

In Giappone uscirà sabato 4 marzo; per quanto riguarda l'America e l'Europa, tutto ciò che si sa attualmente è che la console uscirà in autunno. Il prezzo? In Giappone sarà di 39.800 yen, pari a circa 700.000 lire, ma è probabile che la console costerà intorno alle 600.000 lire in America e alle 900.000 lire in Europa.

Cosa comprenderà la confezione?

In cambio dei nostri sudati soldini, avremo la console, com'è ovvio, un joypad, un cavo di alimentazione, un cavo AV, un disco demo e una Memory Card da 8 MB.

Solo due porte joypad?

Sì. Ovviamente Sony ha in progetto sfide a più giocatori, ma ha deciso di mantenere basso il prezzo. Con ogni probabilità uscirà una nuova versione del Multitap.

Quanti giochi usciranno durante il primo anno?

Centinaia. Oltre 160 sviluppatori di tutto il mondo stanno lavorando su titoli per PlayStation2: solo in Giappone sono in fase di sviluppo ben 128 titoli.

I giochi per PlayStation funzioneranno anche con la PlayStation2?

Certamente. Una delle scelte di progettazione più intelligenti degli ultimi anni farà sì che TUTTI i giochi per la PlayStation originale possano funzionare anche sulla nuova console.

È vero che funzioneranno addirittura meglio?

Probabilmente no, temiamo. Le indiscrezioni in merito alle vere intenzioni di Sony abbondano e la cosa sarebbe secondo noi possibile ed è la stessa Sony a definirla improbabile.

E le vecchie Memory Card e i joypad? Anche questi funzioneranno sulla nuova console?

Certo, anche se per trarre il massimo dai nuovi giochi sarà probabilmente una buona idea acquistare quelli nuovi.

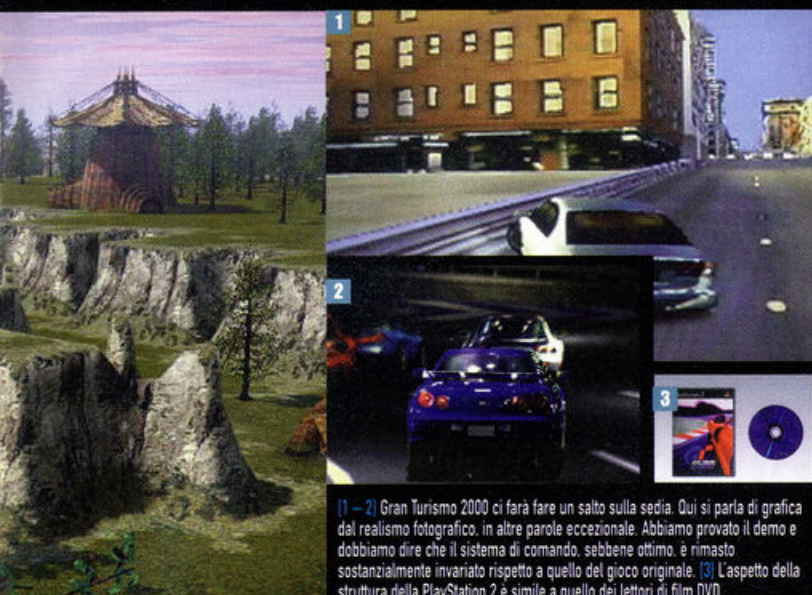
Sarà possibile utilizzare film in formato DVD sulla PlayStation2?

Eccome. Tuttavia, la tecnologia DVD non è certo a buon mercato, dal momento che i lettori costano per la maggior parte sulle 750.000 lire: Sony intende quindi fare della PlayStation2 molto di più di una semplice console. Il dispositivo sarà infatti venduto come 'sistema di divertimento domestico': da qui il suo design più moderno.

Piani per il futuro?

Sony progetta di mettere in vendita un disco rigido per la console nel giro di due anni: la buona notizia è che con esso sarà possibile scaricare video, giochi e film via cavo, cioè molto più rapidamente che con la normale connessione via Internet.

È tutto molto bello, ma ci piace ancora la nostra vecchia PlayStation. Che ne sarà di lei?

Dal momento che la PlayStation2 offre una piena compatibilità retroattiva, la vecchia console può sperare di sopravvivere a lungo. Con 50 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo, è improbabile che Sony e gli sviluppatori intendano dichiararne la fine dall'oggi al domani.

[1 – 2] Gran Turismo 2000 ci farà fare un salto sulla sedia. Qui si parla di grafica dal realismo fotografico, in altre parole eccezionale. Abbiamo provato il demo e dobbiamo dire che il sistema di comando, sebbene ottimo, è rimasto sostanzialmente invariato rispetto a quello del gioco originale. [3] L'aspetto della struttura della PlayStation 2 è simile a quello dei lettori di film DVD.

Rayman 2
Sicuramente sarà migliore del primo gioco. UbiSoft ha annunciato che questo platform tridimensionale per PlayStation e Dreamcast uscirà anche in versione per PlayStation 2.

Furballs
Il primo dei numerosi titoli per Dreamcast che usciranno in versione per PlayStation 2.

Grand Theft Auto
DMA sta lavorando su una versione per PlayStation 2 di Grand Theft Auto, che sarà sicuramente di gran lunga superiore alla deludente conversione precedente.

Oddworld: Munch's Oddysee (e The Hand of Odd)
Secondo gli sviluppatori, questi saranno 'i migliori giochi mai creati'. Se lo dicono loro...

Onimusha the Demon Warrior
Capcom + orrore = un gioco decente, un sacco di soldi e un pugno di giocatori soddisfatti.

Resident Evil
Questo sarà veramente favoloso!

Wipeout
Circolano voci a non finire sul primo gioco per PlayStation 2 prodotto da Psygnosis. È solo una questione di tempo...

Trickstyle 2
Trickstyle 1 è un fantastico gioco di acrobazie su tavola futuribile per Dreamcast e il suo seguito potrebbe essere perfino migliore... non è così?

Powerstone 2
Caspita! Il primo gioco è appena uscito per Dreamcast... Questo sarà ancora meglio.

Tony Hawk's Skateboarding 2
È il gioco preferito di quasi tutti coloro con i quali abbiamo parlato: un titolo fondamentale per il lancio americano ed europeo della PlayStation 2.

Wild, Wild Racing
Un gioco di corse fuoristrada prodotto dagli sviluppatori britannici Rage.

Road Rash
Il ritorno dei tizi che vagano armati di mazze, ma questa volta con un realismo ancora superiore.

Spy Hunter
Il vecchio classico con in più la terza dimensione.

Tomb Raider
Forse il gioco non avrà il titolo Tomb Raider, ma è certo che Lara farà nuovamente capolino.

Unreal Tournament
Un gioco che potrebbe essere in grado di sfidare lo stesso Quake 3 quanto a incassi...

X-Fire
Andrebbe pronunciato 'cross fire': si tratterà del primo gioco per PlayStation 2 prodotto da Electronic Arts e sarà a quanto pare uno sparatutto in terza persona di nobili origini.

[1 – 3] La versione di Ridge Racer per PlayStation 2 ha un aspetto... PERSINO MIGLIORE di quello di Gran Turismo 2! Bisogna vederlo in azione! [4] Wild Wild Racing è il primo gioco dedicato al fuoristrada.

Vinca il migliore

OK, proviamo a immaginare una gara. Una gara a cui partecipino la PlayStation2, il Project Dolphin, il Dreamcast e, tanto per farci due risate, anche il Nintendo 64 e la vecchia PlayStation. Chi vincerà? Allineiamoli sulla linea di partenza e... pronti al via!

Potenza grafica
Maggiore è la quantità di poligoni che la console è in grado di controllare, migliore è l'aspetto dei giochi. Prendiamo il meraviglioso aspetto attuale di Gran Turismo, Tekken 3 e Tomb Raider 4 con i loro 360.000 poligoni al secondo e proviamo a immaginarcelo 50 volte migliore. Bello, eh?

1) PlayStation2	Circa 20 milioni di poligoni al secondo
2) Project Dolphin	"Veloce quanto i nostri amici di Sony" secondo Nintendo
3) Dreamcast	Circa 3 milioni di poligoni al secondo
4) PlayStation	Circa 360.000 poligoni al secondo
5) Nintendo 64	Circa 150.000 poligoni al secondo

Il verdetto
Non è certo una sorpresa, ma la distanza tra la PlayStation2 e il Dreamcast è molto più ampia di quanto immaginasse la maggior parte di noi.

Memoria
Concentriamoci sulla quantità di memoria a disposizione delle varie console. Maggiore è la memoria, maggiore è il numero di informazioni che è possibile immagazzinare e più grandi possono quindi essere i giochi.

1) PlayStation2	32 MB RAM Direct Rambus
2) Project Dolphin	A quanto si dice paragonabile a quella della PlayStation2
3) Dreamcast	16 MB (più 8 MB di RAM Video e 2 MB di RAM Audio)
4) PlayStation	2 MB (più 1 MB di RAM Video e 512 KB di RAM Audio)
5) Nintendo 64	4 MB di D-RAM Rambus (espandibile a 8 MB)

Il verdetto
Anche in questo caso Nintendo paragona la propria console alla PlayStation2 e, dal momento che il prezzo della memoria è in continuo calo, non c'è motivo per cui Nintendo non dovrebbe essere in grado di eguagliare Sony e, teoricamente, di superarla.

Velocità
Tutti i vari discorsi a proposito dei Megahertz potranno anche sembrare avvincenti quanto la lettura dell'elenco telefonico, ma possiamo garantire che si tratta di un argomento davvero interessante. Una console in grado di controllare miliardi di poligoni va benissimo, ma se manca la velocità, i giochi potranno anche essere splendidi da vedere, ma saranno certamente orrendi da giocare.

1) Project Dolphin	400 MHz	128 bit
2) PlayStation2	300 MHz	128 bit
3) Dreamcast	200 MHz	128 bit
4) Nintendo 64	93,75 MHz	64 bit
5) PlayStation	33,86 MHz	32 bit

Il verdetto
300 MHz potranno non sembrare un gran che, visto che un normale PC oggi ha una potenza di circa 500 MHz, ma ricordiamo che i processori grafici extra fanno gran parte del lavoro: ne è la prova la PlayStation originale che, malgrado la sua velocità apparentemente limitata, non si può certo definire lenta. Con la sbalorditiva cifra di 400 MHz, in questa specialità è la console Nintendo a trionfare.

Chi è il vincitore?
Visto l'intero anno che dividerà il lancio giapponese del Dreamcast e quello della PlayStation2 era chiaro che la console Sony fosse destinata a essere più potente: ma quanto sarà effettivamente migliore? È difficile dirlo, finché non potremo darle un'occhiata più da vicino. Ovviamente Nintendo si aspetta grandi cose dal Dolphin, ma anche se quest'ultimo dovesse effettivamente riuscire a eguagliare o perfino a superare la PlayStation2, è poco probabile che potrà contare su una quantità di sviluppatori paragonabile. Inoltre, naturalmente, rimane il piccolo dettaglio della compatibilità retroattiva. Quali console possono aspirare a un lancio supportato da un catalogo di giochi ricco come quello della PlayStation originale? Non molte, questo è certo. Anzi, in realtà ce n'è una sola: la PlayStation2...

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese provati dagli esperti di Games Master

RESIDENT EVIL 3

PREPARIAMOCI A TREMARE DALLA PAURA CON L'ULTIMO GIOCO DELLA SERIE RESIDENT EVIL

pag. 60

JET FORCE GEMINI
LASER E SANGUE!

p68

FORMULA 1 '99
DI NUOVO NELL'ABITACOLO

p74

HOMEWORLD
TUTTI NELLO SPAZIO!

p76

READY 2 RUMBLE
PUGNI DIVERTENTI

p78

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Trovarsi intrappolati in una città in fiamme infestata dai non-morti, con un mutante alto due metri e mezzo e armato di lanciarazzi a darci la caccia è brutto. Trovarcisi vestiti di azzurro, con un numero sulla spalla e stivali alti fino al ginocchio, però, è veramente orribile!

RESIDENT EVIL 3: THE LAST ESCAPE

Un bagno di sangue!

Non c'è niente di più piacevole che lasciare che i non-morti si avvicinino, facendo credere loro di avere una possibilità. Mmmm, ecco, riescono quasi a sentire il nostro sapore... e poi BANG!

▲ Non per vantarci, ma questo è il colpo più grandioso della storia.

▲ Oltre a essere spettacolare, questo è il sistema migliore per eliminare i mostri.

Le idee si possono spingere solo fino a un dato limite. Quando si cavalca l'onda dell'innovazione, ci si crede i signori del mondo. Cavalcando l'onda fino alla spiaggia, però, si finisce con il mordere la sabbia. In altre parole, a volte si rischia di portare una buona idea troppo lontano. Insomma, basta guardare cos'è successo ai Transformers. Dove va tracciato, dunque, il limite di cui sopra? Tutti gli sviluppatori della storia si sono trovati di fronte al dilemma:

seguito o non seguito? È come un richiamo della natura. Ancora una volta, Capcom ha risposto al richiamo e si è fatta strada tra budella, carne, cartilagini e schifezze varie per ritornare a Raccoon City!

BELLEZZA PERICOLOSA!

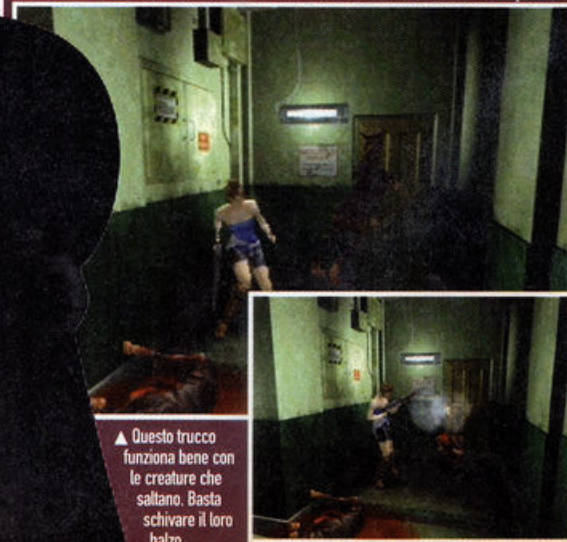
Ancora una volta, l'eroina del gioco è l'adorabile Jill Valentine, l'assassina di non morti sopravvissuta al primo Resident Evil. Dopo essere scampata al gioco originale, è rimasta un po' seccata dal fatto che la polizia di Raccoon City la consideri un po' suonata a causa delle sue storie di ragni giganti e mostri mangiatori di uomini e non abbia alcuna intenzione di compiere indagini su Umbrella. Il problema è che le prove sono in mano degli alti gerarchi e il capo della polizia è sul libro paga di Umbrella. L'altro sopravvissuto, Chris Redfield, si è unito alle indagini STARS in Europa, perciò Jill decide di lasciare la squadra e la città. È più facile a dirsi che a farsi, però, dal momento che il virus T ha colpito la popolazione di Raccoon City trasformandola in una massa di orrendi mostri assassini. Così ha inizio The Last Escape.

STRAORDINARIO

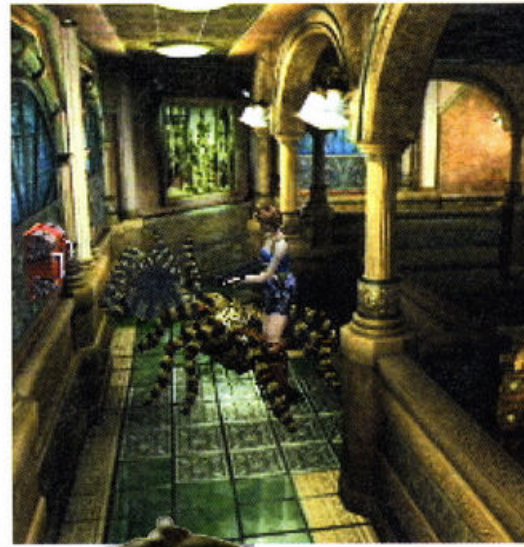
Nel più puro stile della serie, caratterizzata dalle trovate più inattese, questo non è un normale seguito. Invece di essere ambientato subito dopo gli eventi di Resident Evil 2, si svolge a cavallo del periodo coperto dal gioco precedente: per la precisione, inizia 24 ore prima che entrino in scena Leon e Claire e si conclude 24 ore dopo, il che conduce a numerose sovrapposizioni di trama. Per esempio, verso l'inizio del gioco ci imbatteremo in Brad Vickers, il pilota d'elicottero che ha salvato Jill nel primo gioco, che vedremo attaccato

▲ Si direbbe che Carlos continui a incrociare Jill per caso. Che abbia una cotta per lei?

Grande!

Questa volta Jill è un po' più agile e può contare su una notevole mossa per schivare. Si tratta di un passo a sinistra seguito da un passo a destra. Dopo questo balletto, non dovremo che far saltare la testa al cattivo di turno. Colpito!

▲ Questo trucco funziona bene con le creature che saltano. Basta schivare il loro balzo.

▲ Un bel fucile mitragliatore: l'ideale per affrontare mutanti assassini.

▼ Quando inizieranno a contorcersi, potremo essere certi che i mostri saranno morti.

da uno zombi. Anche se riempiranno di piombo il non-morto, gli appassionati della serie sanno bene che Brad non sopravviverà comunque a lungo: in Resident Evil 2, infatti, appare sotto forma di zombi.

LA TRAMA

Procedendo nel gioco scopriremo che la trama è caratterizzata da numerosi piccoli tocchi di classe che contribuiscono a legare tra loro le due storie. Ciò dimostra l'intelligenza che sta dietro a questo gioco e distingue l'opera di Capcom dalla moltitudine di imitazioni. Rispetto alla storia da film di serie B che caratterizzava l'originale, la trama ha acquistato maggiore spessore e si è fatta più ambiziosa. Sebbene siano state conservate le scene di sangue esagerate e una certa ironia di fondo, la trasformazione di Umbrella da misterioso pugno di scienziati pazzi a minacciosa presenza globale ha fatto sì che l'atmosfera del gioco abbandonasse il puro orrore sanguinoso in favore di una genuina sensazione di paranoia e paura.

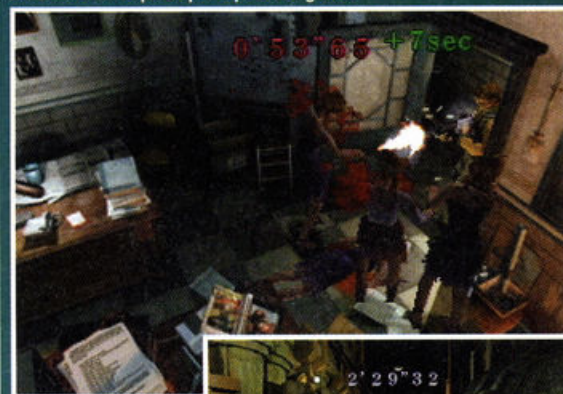
NEMESIS

Nemesis ha un ruolo chiave nel creare questa tensione sia nell'ambito della trama che nell'azione di gioco. Si tratta di una macchina di morte mutante, che sta eliminando uno dopo l'altro i membri della squadra STARS. Non solo è più forte e veloce di Jill: è pure armato di lanciarazzi. Durante il gioco dà la caccia a Jill incessantemente, irrompendo attraverso le finestre mentre le strade di Raccoon City rimbombano di agghiaccianti effetti speciali. Molto simile al T-1000 di Terminator 2, Nemesis è implacabile nella sua caccia e punta alla nostra totale distruzione. Di conseguenza, non lascerà in piedi una sola porta chiusa sulla sua strada. A differenza degli zombi, che hanno buone ragioni per temere per la propria incolumità nel momento in cui Jill si mette a fare sul serio, Nemesis è virtualmente indistruttibile a meno che non venga affrontato con mezzi estremi. L'unica nostra speranza sarà correre e confidare nella nostra abilità. Questa è la quintessenza delle avventure dell'orrore. Questa volta la preda siamo noi. Anche quando avremo ripulito le strade dalla presenza degli zombi la minaccia di Nemesis continuerà ad accompagnarci, portando nell'esperienza di gioco una sensazione di ansia che non ci darà tregua.

L'AZIONE DI GIOCO

Il punto debole di questa serie è sempre stata l'azione. Esaminando i tre giochi nella

Il giorno dello sciacallo!

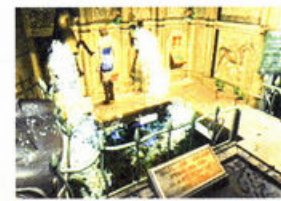
Una volta completato il gioco principale, potremo rimanere in azione grazie all'introduzione di un mini-gioco segreto i cui protagonisti saranno i mercenari assoldati da Umbrella per risolvere i suoi problemi. Il nostro scopo è di raggiungere l'obiettivo in città partendo dalla funivia. Per garantirci una motivazione in più, avremo una bomba legata alla schiena, che esploderà dopo due minuti. Potremo conquistare secondi extra massacrando i numerosi cattivi che si piazzeranno sulla nostra strada e guadagneremo energia se salveremo qualche civile innocente. L'obiettivo vero e proprio del gioco è guadagnare denaro sufficiente per acquistare munizioni infinite, un fucile mitragliatore, una pistola gatling o un lanciarazzi che potremo quindi utilizzare nell'occasione successiva in cui affronteremo la parte principale del gioco.

▲ Invece di correre qua e là risolvendo enigmi, per un paio di minuti potremo essere Charles Bronson. Divertiamoci!

◄ Ogni soldato avrà a disposizione armi diverse. Ricordiamo però che disporremo di munizioni limitate: cerchiamo quindi di farne buon uso.

▲ Una volta finito il gioco, salviamo e completiamo le missioni fino a mettere da parte denaro sufficiente per acquistare nuove armi.

▲ Guardandoci un po' intorno troveremo civili innocenti che ci faranno dei regali se riusciremo a salvarli.

▲ Si potrebbe pensare che, in fondo, uno zombi è uno zombi. Errore! Ci sono donne zombi, zombi sputacchianti, zombi drogati, zombi rapidi, zombi in fiamme. Tutti, però, dovranno fare una brutta fine!

▲ Nemesis è una massa di tentacoli infettati dal virus T. Teniamoci lontani o sarà peggio per noi.

▲ Nemesis è un nemico dall'aspetto così strabiliante che è un vero peccato quando se ne va in poltiglia.

▲ Jill è in grado di sopportare qualche colpo prima di cominciare a perdere grandi quantità di energia.

▼ Questo sì che è un cane caloroso...

loro essenza, ci si trova di fronte a un personaggio in grado di correre, sparare, raccogliere oggetti e poco altro. Rispetto a tipi flessibili e dinamici come Solid Snake o Lara, i membri della squadra STARS non sono mai stati molto spettacolari. Questa volta c'è comunque qualche nuova mossa. Sebbene Jill non sia proprio acrobatica, ora è in grado di spostasrsi di lato. Tenendo premuto il pulsante di puntamento automatico R2 durante un attacco, potremo quindi scartare di lato di fronte alle creature che saltano guadagnandoci la possibilità di fare fuoco mentre sono rivolte nella direzione sbagliata. Il combattimento avrà quindi una dimensione in più e ciò ha permesso agli sviluppatori di farci attaccare da molti più zombi. Potranno comparime fino a nove per volta e ci serviranno tutte le mosse a nostra disposizione per riuscire a far saltare loro il cranio. Non solo ci saranno più zombi che nei primi due giochi: saranno anche molto più veloci, in grado di lanciarsi contro di noi e di beccarsi un numero di pallottole preoccupante prima di mordere la polvere. Per fortuna, se faremo un po' di attenzione non dovremmo ritrovarci mai a corto di munizioni. Un altro fattore che ci permetterà di risparmiare pallottole sono i numerosi elementi dello scenario che potremo colpire. Indirizzando un colpo ben piazzato su un barile o una scatola rossa potremo far esplodere l'obiettivo, disintegrando tutto quanto si trovi nelle vicinanze. Questi oggetti esplosivi sono opportunamente piazzati all'estremità dei corridoi, il che ci permetterà di dar vita a impressionanti sequenze di esplosioni. Il rovescio della medaglia di questa novità, tuttavia, è che il sistema di puntamento automatico tende a farci prendere di mira il barile posto dall'altra parte della stanza invece dello zombi inferocito che ci troviamo di fronte al naso. In un gioco così straordinario dal principio alla fine, un difetto così frustrante spicca come una brutta macchia.

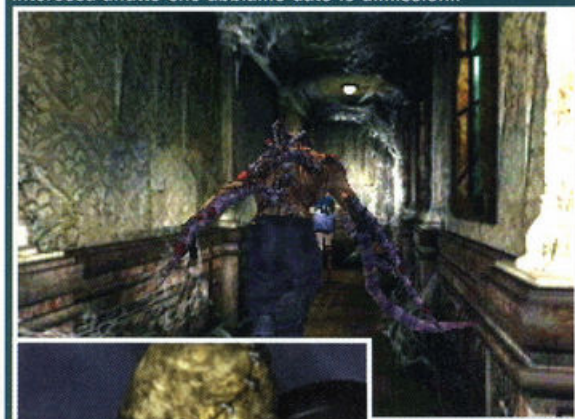
BREVE

Resident Evil 2 è stato criticato per la sua eccessiva brevità. Si tratta di una critica che potrebbe colpire anche il numero 3. Per completarlo, infatti, non occorre più di qualche giorno di gioco condotto con impegno. La struttura del titolo è così precisa, tuttavia, che l'azione sembra veramente giungere a una conclusione perfettamente naturale. A differenza di Metal Gear Solid, che ha suscitato le nostre speranze grazie alla presenza di un secondo CD solo per deluderle con i soli 15 minuti di gioco che conteneva, Resident Evil 3 ci segnala l'approssimarsi della fine ben prima della battaglia conclusiva: in questo modo non saremo in alcun modo sorpresi quando arriverà il gran finale. Un punto di forza dei due giochi precedenti era la loro potenziale longevità, determinata dal fatto che i due personaggi selezionabili percorrevano strade diverse attraverso il gioco. Questo però non è il caso di Resident Evil 3. Certo, potremo controllare anche qui due personaggi, perché a metà del gioco entrerà in scena Carlos, il mercenario di Umbrella sopravvissuto all'orrore: la sua partecipazione, tuttavia, è limitata e costituisce solo un'aggiunta marginale. Capcom si è quindi concentrata sull'azione di gioco principale per darle la varietà e la longevità necessarie.

UNICO

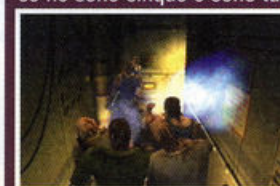
Il gioco sarà diverso ogni volta, dal momento che il tipo di mostri che incontreremo nei livelli più avanzati sarà determinato a caso. Ciò che più conta, però, è che sono casuali anche la maggior parte degli enigmi, che saranno quindi diversi ogni volta che li

4 Davvero unico!

Non ci sentiremo mai soli con un tipo come questo intento a dare la caccia ai membri della squadra STARS. Non gli interessa affatto che abbiamo dato le dimissioni.

◀ Che faccia! Solo la sua mamma potrebbe volergli bene.

▶ Anche se ci incontreremo più volte, faremo meglio a conservare le munizioni per i grandi scontri chiave.

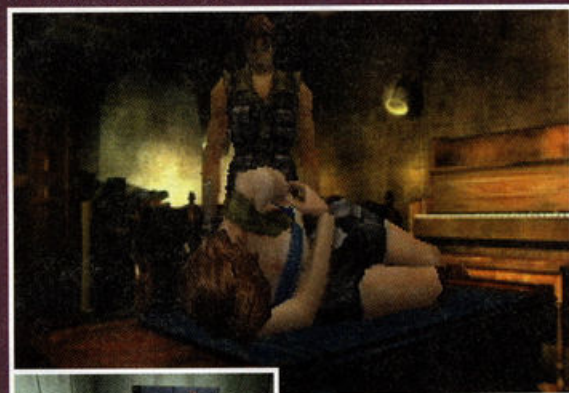
5 Come eliminare i cattivi

Ammazzare gli zombi è come cucinare le patate: ci sono un sacco di modi per farlo. Far saltare un barile esplosivo è uno di questi modi, particolarmente indicato quando di zombi ce ne sono cinque e sono tutti diretti contro di noi.

▲ Una bella cottura al vapore color azzurro-blu!

▲ Prendendo bene le misure potremo provocare seri danni con un solo colpo.

▲ Se spareremo al momento giusto potremo risparmiare molte munizioni.

6 E questo chi è?

Questo, signore e signori, è l'eroe di turno Carlos Oliveira, che entra in scena dopo che Jill viene attaccata da Nemesis. Da vero esperto di armi da fuoco, Carlos non esce mai di casa senza il suo M-16.

▲ Il virus lavora in fretta: a Jill servirà ben altro che un paio di aspirine.

I ragni sono tornati. Fantastico. Belli questi ragnetti, non è vero? ►

◄ Il fucile mitragliatore di Carlos è veramente troppo per gli zombi.

◄ Grazie alla sua maggior forza, Carlos è in grado di raggiungere aree inaccessibili a Jill.

7 Mercenari

L'organizzazione Umbrella, che di solito opera nell'ombra, stavolta è al centro dell'azione. Sono tipi così cattivi che, non contenti di fare a pezzi gli zombi, cominciano addirittura a farsi fuori tra loro!

▲ All'inizio Umbrella aveva un intero esercito, ma ora sono rimasti in pochi.

▲ Nikcholai ha un accento strano e senz'altro anche qualcosa da nascondere. Non fidiamoci di lui.

affronteremo. Invece di basarsi su un determinato codice o su combinazioni che si possono trovare su qualsiasi rivista specializzata, gli enigmi impongono al giocatore di individuare una sequenza e di agire di conseguenza. Alcuni possono essere risolti per tentativi, mentre altri richiedono un approccio più intelligente e premieranno i giocatori pronti a usare il cervello invece di precipitarsi a consultare una guida. Anche lo sviluppo della trama dipenderà da come ci comporteremo in numerosi momenti chiave.
Solitamente, quando ci troveremo in difficoltà o staremo affrontando Nemesis, avremo a disposizione due possibilità: rimanere e combattere o darcela a gambe. Le nostre scelte in queste circostanze influenzeranno lo svolgimento trama e determineranno le aree alle quali avremo accesso e i filmati ai quali assisteremo nelle fasi successive del gioco.
Per avere un quadro completo della situazione dovremo quindi affrontare il gioco più volte e rimanere sempre sul chi vive.

SPAZIO

Ciò che balza agli occhi è l'intelligente uso dello spazio fatto da questo gioco. Non manca qualche sconfinamento nelle aree già utilizzate per Resident Evil 2, in particolare la stazione di polizia, ma per la maggior parte l'azione si svolge in piena città. La zona considerata non è particolarmente vasta e l'azione è notevolmente concentrata. In molti casi gli enigmi ci costringeranno a ripercorrere più volte il medesimo cammino.

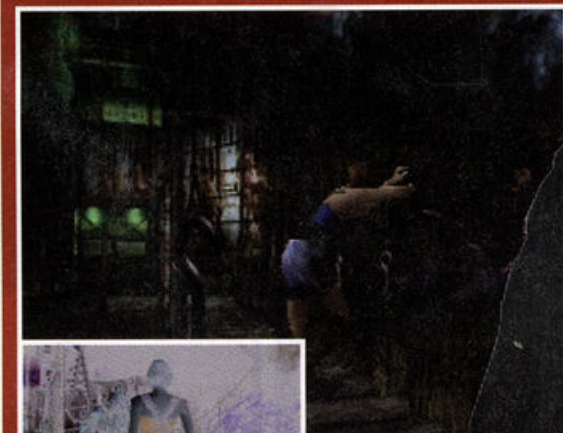
LA SCENA

Sebbene questo possa sembrare noioso, il gioco non manca di ripopolare sistematicamente le zone che credevamo di aver ripulito con cani zombi e con i cari vecchi amici corvi, che si gettano all'attacco nei modi più scenografici e rendono così pieno di sorprese ogni passaggio.
Sebbene molti critichino l'utilizzo di sfondi renderizzati, questi ultimi servono a uno scopo preciso nella serie Resident Evil, che ha sempre aspirato a offrire un'esperienza quasi cinematografica. Argomento, trama e stile sono tutti tratti dal cinema e Resident Evil 1 ha avuto perfino un "Director's Cut" del gioco originale. Solo gli ambienti a due dimensioni consentono di dotare gli sfondi della quantità

▲ Grazie all'inclusione dei mercenari, Resident Evil 3 è ancora è ancora più ricco di azione.

▼ La qualità degli sfondi a due dimensioni è tale che l'aspetto del gioco può far impallidire numerose avventure tridimensionali.

8 Scelgo la numero 1...

Quando lo schermo passerà al negativo non dovremo solo riuscire a non urlare, ma anche prendere una decisione sulla direzione da imboccare. La nostra scelta influirà sul successivo sviluppo del gioco.

▲ In questo gioco l'aggressività paga.

◄ Quando lo schermo assume questo aspetto occorre sbrigarsi...

ENIGMI: TONNELLATE
VARIETÀ: NOTEVOLE
LIVELLI SEGRETI: 1
TENUTE NASCOSTE: 5
MOSTRO PIÙ TOSTO: NEMESIS
MUNIZIONI: MAI ABBASTANZA

9 Il baco!

Nemesis non è l'unico mostro in circolazione. Il virus T ha trasformato un lombrico nell'orrendo Gravedigger, che aiuta il cimitero locale a disfarsi delle salme in eccedenza.

▲ Questo vermiciattolo è senz'altro grosso, ma non molto agile: teniamoci alla larga.

▲ Sfruttiamo le polveri per avere la massima quantità di munizioni.

▲ Gli enigmi non sono sempre scontatissimi. Cerchiamo di usare tutto quello che abbiamo.

► Non appena entreremo nell'acqua cominceremo a sentirci molto vulnerabili...

▲ Capcom ha tratto le indispensabili password dalle fonti più impensabili.

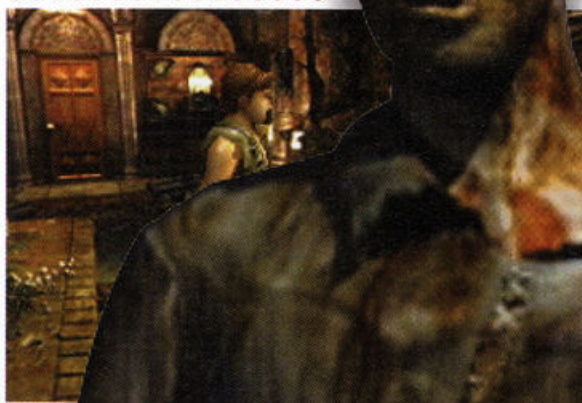
di dettagli di cui Resident Evil ha bisogno per coronare le sue aspirazioni cinematografiche. Silent Hill ha dimostrato che anche i giochi di orrore e sopravvivenza possono essere in 3D. Tuttavia, l'atmosfera di questo gioco era completamente diversa ed è stato necessario avvolgere l'intero gioco in una coltre di nebbia quasi impenetrabile allo scopo di nascondere i limiti del motore tridimensionale. Forse la potenza della PlayStation2 consentirà di dotare gli ambienti tridimensionali della quantità di dettagli necessaria, ma ciò comunque si ritorcerebbe contro il gioco. Una conseguenza dell'ambiente a due dimensioni è la telecamera statica, che non può essere usata per sbirciare dietro gli angoli. Ogni volta che si entra in una nuova schermata, quindi, si ha una sensazione di apprensione e di incertezza a proposito di ciò che potremo trovarvi e di ciò che vedremo che è senza pari in qualsiasi altro gioco. Un altro elemento fondamentale che contribuisce a rendere Resident Evil 3 entusiasmante per tutta la sua durata sono le sequenze filmate. Anni fa la possibilità di vedere le sequenze filmate finali costituiva uno dei maggiori stimoli a completare giochi e in Resident Evil 3 si prova qualcosa di simile. Non rimarremo delusi, questo è certo.

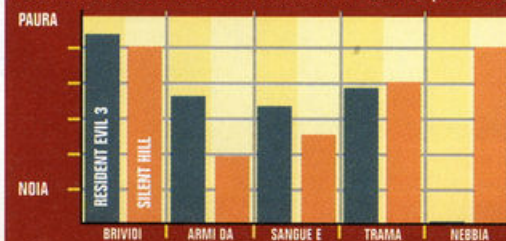
Capcom è maestra nell'uso delle sequenze filmate e ha inserito dosi di spettacolarità cinematografica in momenti chiave, in modo da assicurarsi che il ritmo del gioco non avesse pause. Ciò che si vede è importante in Resident Evil. Abbiamo citato Silent Hill, i cui creatori hanno cercato di costruire un gioco dell'orrore 'psicologico', nascondendo nell'ombra i propri mostri poco credibili. In Resident Evil, invece, Capcom vuole continuamente mostrarci ciò che ha creato e piazza i suoi mostri in piena luce, sfoggiandoli in tutto il loro splendore.

DI NUOVO?

Un numero crescente di giocatori sta cominciando a ironizzare sull'inesauribile quantità di seguiti che viene pubblicata ogni anno e ha le sue ragioni. Molte di queste serie di titoli offrono sempre meno a ogni nuova versione. I giochi che non riescono a suscitare entusiasmo con i loro seguiti sono solitamente quelli con un'azione di gioco lineare, come per esempio i simulatori di corse. La magra figura fatta nei negozi da V-Rally 2 e Wipeout 3 ne è la dimostrazione. Sebbene entrambi i giochi costituissero un progresso rispetto ai loro predecessori, i modi in cui è possibile rendere esaltante guidare un veicolo lungo una pista sono limitati. Per quanto riguarda Resident Evil, invece, la saga Umbrella-STARS è ancora abbastanza ricca di risvolti da consentire qualche altro capitolo. Inoltre, la grande importanza rivestita in questa serie dal fascino visivo le renderà più facile acquistare nuova forza grazie alle console della prossima generazione. In ogni caso, se gli appassionati del gioco originale non rimarranno certo delusi, i nuovi arrivati nel mondo di Resident Evil si possono preparare a un'esperienza entusiasmante. Davanti a giochi del livello di The Last Escape non c'è posto per scetticismo o ironia: qui c'è spazio solo per un sanguinario e macabro divertimento.

▲ Jill cerca di fare amicizia con la fauna del parco locale. Che ragazza amichevole.

◄ Sebbene non diversissimo dagli altri, questo gioco rimane fantastico.

LA GARA DELL'ORRORE

Il padre dei giochi dell'orrore, Resident Evil, mette la sua ultima incarnazione a confronto con lo sfidante di buone speranze Silent Hill.

"Gli zombi sono più numerosi e veloci che in passato e sono in grado di beccarsi una quantità preoccupante di pallottole!"

il giudizio

aspetto

Dal filmato introduttivo agli effetti sonori, fino agli sfondi, questo gioco sprizza una classe senza pari.

giocabilità

Jill è più sveglia che mai e i suoi scontri con gli zombi sono ancora più entusiasmanti.

longevità

Non lunghissimo, ma non lascia certo a desiderare grazie alla sua notevole attrattiva a lungo termine.

il meglio

La tensione che riesce a restarci addosso per tutto il gioco.

il peggio

Il fastidioso sistema di puntamento automatico, che considera più pericolosi i barili esplosivi degli zombi.

Da brivido. Sono sempre di più. Finiremo per perdere il controllo. Resident Evil ci farà veramente urlare. È un'altra porzione di una pietanza già **nota, ma per noi va benissimo così.**

94%

Se ci piace questo... significa che abbiamo ottimi gusti e che faremo bene a provare Dino Crisis o uno qualsiasi dei Resident Evil precedenti.

Più realismo nella grafica 3D

Condizioni meteo scaricabili in real-time

20.000 aereoporti nel mondo

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 109.000 IN USCITA A: GENNAIO

È un'altra produzione Rare e non sembra affatto male. A meno di non voler considerare una cosa da poco una granata a frammentazione...

JET FORCE GEMINI

Accidenti, ce n'è voluto di tempo. A due anni dal momento in cui ha richiamato per la prima volta la nostra attenzione e dopo tre rinvii, ecco finalmente sbarcare sui nostri Nintendo 64 Jet Force Gemini, la miscela tridimensionale fra Mega Man, Galaxians e Body Harvester preparata da Rare e anche, incredibilmente, il primo titolo prodotto da questa casa nei diciotto mesi trascorsi dalla pubblicazione di Banjo-Kazooie.

Come nel caso di tutti i giochi di Rare, valeva senz'altro la pena attendere così a lungo, sebbene Jet Force Gemini abbia più che mai diviso la redazione di Games Master in merito al proprio valore. Il fatto è che tutti coloro che l'hanno provato, ovvero tutti noi, riconoscono che si tratta di una vera magia visiva, di uno sbalorditivo capolavoro a base di armi e massacri e di una perfetta dimostrazione del bizzarro umorismo di Rare. Non tutti, però, sono pienamente convinti della sua originalità e della sua profondità. Goldeneye ha cambiato per sempre il concetto di sparatutto in prima persona, Blast Corps ci ha lasciati a bocca aperta e perfino Diddy Kong Racing e Banjo-Kazooie hanno introdotto una ventata innovativa e originale in due generi vecchi e stanchi. Jet Force Gemini, invece, non fa praticamente niente di più che regalarci una cinquantina di ore di violenza da far scoppiare lo schermo. È molto divertente, ma non è l'evento sensazionale che credevamo potesse essere.

INNOVAZIONE

Probabilmente è abbastanza ingiusto criticare un gioco sbalorditivo da vedere, favoloso

▲ Juno si getta nel pieno dell'azione facendo fuoco all'impazzata!

1 EMERGENZA!

Non c'è tempo per svolazzare per lo spazio: i Tribal hanno bisogno di noi! Jet Force Gemini si apre con una impressionante sequenza filmata, in cui Juno, Vela e Lupus ricevono una richiesta di aiuto da parte di un Ewok singhiozzante. Notiamo i dadi di peluche all'interno della loro astronave... che tocco carino!

▲ Bip-bip-bip! La nave dei buoni Gemini riceve una chiamata dal pianeta Goldwood...

▶ ...è una richiesta di aiuto! A quanto pare, i Tribal stanno subendo un attacco da parte delle formiche di Mizar!

◀ Eccole qua, le maledette. Sono micidiali macchine di morte...

▼ ...e uccidono i Tribal per puro divertimento. Terribile... ma divertentissimo.

GM CAPOLAVORO

▲ Beccato! Assaggia questa, schifoso alieno!

▲ Ci vuole un po' per abituarsi al sistema di puntamento di Jet Force Gemini, che comunque funziona alla grande.

▼ Ora si comincia a ragionare. Quelle formiche vanno prese a martellate in testa.

2 Beccati questa!

Proviamo questi splendidi aggeggini! Tutte le 13 armi a nostra disposizione provocano gravi danni, ma le nostre preferite sono lo Shuriken, un frisbee affilato come un rasoio in grado di decapitare i nemici, le micidiali bombe a grappolo e il mitragliatore. Ohi ohi, che macello!

▲ Booom! Tutte le armi provocano potenti esplosioni.

▲ Il mitragliatore. Splendido da vedere e meraviglioso da usare.

◄ Grandioso! Lanciamo una granata contro i nostri nemici ed ecco cosa accadrà. Sanguinoso e spettacolare.

▲ Juno dimostra di non lasciarsi intimidire dalla telecamera...

▲ Magnus ci tiene per mano e ci indica la direzione per tutto il gioco.

da ascoltare e soprattutto assolutamente strabiliante da giocare. Se a produrlo fosse stato qualsiasi altro sviluppatore, saremmo tutti lì a inginocchiarci, a baciare il pavimento e a ringraziare il Dio dei Videogiochi che qualcun altro a parte Rare e Nintendo si preoccupi ancora della giocabilità. Quando un gioco è prodotto da Rare, però, è in qualche modo inevitabile aspettarsi che sia in grado di fare qualcosa che nessun altro ha ideato o tentato prima. Jet Force Gemini, malgrado le molte ore di divertimento che promette, non riesce a rispondere a questa aspettativa allo stesso modo di Goldeneye.

I PERSONAGGI

Ci torneremo sopra in seguito, comunque. Per cominciare, diremo invece che i protagonisti di Jet Force Gemini sono i gemelli Juno e Vela e il loro bizzarro cane dagli occhi rotondi Lupus. In un secondo tempo potremo introdurre in questa allegra combriccola di psicopatici a mano armata anche Floyd the Droid, che funziona nello stesso modo di Navi in Zelda: ronza cioè sopra la nostra testa e diventa rosso per segnalare un pericolo in avvicinamento. Floyd, però, entra in scena solo

▲ La grafica è veramente incredibile. Visti i riflessi sul pavimento?

3 A caccia di Tribal...

D'accordo, in teoria dovremmo salvarli, ma se ne facciamo 'sparire' un paio chi se ne accorgerà? Il Super Rifle è perfetto per far saltare qualche testa, ma proviamo anche il Plasma Shotgun, tanto per curiosità... una pioggia di sangue!

◄ A volte correre e prendere la mira nello stesso tempo può rivelarsi un vero incubo.

▲ Splat! Sangue dappertutto e un Tribal spalmato sul muro. In teoria dovremmo salvarli, ma se ne ammazziamo uno, pazienza...

► OK, anche due. È difficile resistere alla tentazione di sperimentare su di loro le nostre nuove armi. Non fanno che girarci intorno squittendo...

▲ L'astronave di Jet Force Gemini. Ha un aspetto un po' malconcio.

◄ Juno si esibisce nell'arte di decapitare le formiche. Un punto a favore dei buoni!

4 Power up!

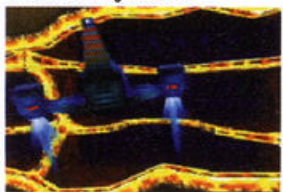
Sparsi lungo la nostra strada ci sono munizioni e dosi di energia a bizzeffe. Ottimo.

▲ A corto di munizioni? Prendiamo un po' di questa meraviglia, allora.

▲ Nuova arma! Teniamo d'occhio queste casse, che contengono graziosi aggeggi. Prendiamoli!

DATI ▸ **ORE DI GIOCO:** 50 **PERSONAGGI:** 3 **LIVELLI:** CENTINAIA **SANGUE:** MOLTO **SOTTO-GIOCHI:** TONNELLATE **BOSS:** CINQUE

▲ Che modo di parlare sarebbe, questo?

▲ Soffrite, maledette formiche! Lupus serve ai nemici la sua razione di devastazione in grande stile.

"Senti un po' Vela, ho avuto un'idea: che ne dici di bigiare la scuola e far fuori un po' di formiche?". "OK! Sicuramente è più divertente di una lezione di matematica...".

◄ Ecco Lupus con i suoi inarrestabili stivali volanti, che potranno portarci ovunque.

6 Trucchetti...

Il sistema dei trucchi di Jet Force Gemini funziona come quello di Goldeneye: dovremo cioè portare a termine determinati incarichi e certi livelli in dati momenti per avere accesso a diversi trucchi. Perché non provare la classica modalità Testa Grossa?

▲ Occhiali per la visione notturna. Portiamo a termine la prima metà del gioco per averli.

▲ Il menu trucchi, che verrà completato da una serie di trovate in stile Goldeneye. Grande.

◄ Spiacente, piccolo amico peloso. Un altro Tribal fa una brutta fine. Ce ne sono un sacco, tra l'altro.

▼ Power-up! Perlustriamo bene dappertutto, perché in Jet Force Gemini le chicche sono nascoste in modo veramente diabolico.

5 Un po' per uno

Una volta messi insieme tutti e tre i personaggi potremo sfruttare tutte le loro abilità: Juno può camminare sulla lava senza scottarsi i piedi, Vela può esplorare le aree subacquee e Lupus... sa volare!

▲ Un alieno in poltiglia. Se ne vedono un bel po' in Jet Force Gemini, specie quando c'è in giro Juno. È un tipetto abbastanza violento.

◄ Lupus in versione velivolo. È utilissimo per salire sulle torri più alte, sui grattacieli e sui depositi di carburante.

in un secondo momento e dovremo prima trovarlo; i veri protagonisti sono quindi Juno, Vela e Lupus.

Ogni personaggio ha una serie di capacità esclusive: Juno è in grado di camminare sulla lava, Vela può trattenere il respiro sott'acqua per tempi lunghissimi e Lupus può trasformarsi in una macchina volante o in un hovercraft! Il gioco ha una struttura a "Y": è come se a ciascuna estremità di questa lettera ci fosse uno dei personaggi che dovranno quindi procedere l'uno verso l'altro. Cominceremo quindi con Juno, poi troveremo Vela che a sua volta troverà quindi Lupus. Lungo il cammino troveremo inoltre numerosi passaggi, porte e caverne inaccessibili al nostro attuale personaggio; giunti al centro della Y, quindi, dovremo ripercorrere a ritroso ciascuno dei tre percorsi e penetrare nelle aree prima inaccessibili, come per esempio i tunnel subacquei.

LA TRAMA

La trama è semplice. Il pianeta dei Tribal, un gruppo di goffi personaggi simili a Ewok, è stato invaso da legioni di formiche blu, che fanno parte del sanguinario esercito dell'odioso Mizar. Viaggiando attraverso lo spazio, la squadra Jet Force ha captato un SOS da parte dei Tribal, che implorano aiuto mentre sullo sfondo le formiche li massacrano spruzzando sangue dappertutto! La squadra Jet Force atterra quindi sul pianeta con l'unico scopo di salvare i Tribal, eliminando l'esercito di Mizar e magari lo stesso Mizar. Tuttavia potremo anche discostarci leggermente dal nostro compito, grazie a un dettaglio del gioco particolarmente entusiasmante... Potremo infatti prendere di mira gli stessi Tribal e se li faremo a pezzi con una

▲ Vela è carina, nonostante quegli occhioni. È una tipa tutto pepe.

◄ Le formiche non hanno nemmeno capito cosa le ha colpite.

7 Al lavoro!

La modalità cooperativa è favolosa. Una volta scoperto Floyd potremo utilizzare anche la sua potenza di fuoco!

▲ Mentre Juno spara qualche raffica con il mitragliatore...

▲ ...Floyd collabora con qualche bel raggio laser blu. Davvero utilissimo.

► Visto? Freddo come il ghiaccio, malgrado tutte quelle mostruose esplosioni.

▼ La telecamera funziona ottimamente, sfumando l'immagine non appena uno dei due gemelli si avvicina.

delle 13 fantastiche armi del gioco non soltanto non verremo penalizzati, ma ci beccheremo perfino le congratulazioni! Potremo inoltre vincere munizioni extra raccogliendo i crani delle formiche morte che, quando le ammazziamo, esplodono spargendo ovunque frammenti dei loro corpi. Grandioso.

UN GIOCO INTELLIGENTE

Jet Force Gemini è dunque, in sostanza, uno sparatutto vecchio stile con una bella mano di vernice tridimensionale nuova di zecca: proprio per questo molti hanno qualche dubbio sul suo valore. Non si può però fare a meno di rimanere impressionati davanti alla creazione di Rare. Infatti non solo i mondi di questo gioco, suddivisi in una serie di 'stanze', sono tra i più sbalorditivi che ci sia mai capitato di vedere in un gioco per console, con una qualità a livello dei giochi per Dreamcast; non c'è nemmeno il minimo rallentamento, neanche quando contro di noi si precipitano 10 formiche. Altrettanto sconvolgente è la qualità dell'intelligenza artificiale in azione: per rendersene conto è sufficiente prendere di mira una formica, per poi vederla tuffarsi al riparo dietro un albero, aggirare la posizione uscendo dal nostro campo visivo e sorprenderci quindi alle spalle trafiggendoci.

Veramente incredibile. Appena cominciamo a pensare di aver capito come si muovono e come si nascondono, eccole fare qualcosa di completamente diverso, come abbassarsi, rotolare o darsela a gambe quando si sentono in pericolo. Sono perfino capaci di abbandonare il campo di battaglia per andare a chiamare rinforzi e ripresentarsi quindi in quattro o cinque, armate fino ai denti e pronte a spararci addosso una serie di colpi dopo l'altra.

I COMANDI

L'ostacolo principale che Jet Force Gemini ci scaglia contro, però, è il suo sistema di comando, davanti al quale alcuni finiranno sicuramente per perdersi d'animo. Il fatto è che ci sono due serie di controlli completamente diversi: uno per i movimenti normali, l'altro per prendere di mira gli obiettivi. Il più difficile da usare è il primo, specie per coloro che, come noi, si sono abituati ai comandi di Turok negli ultimi tre anni. I pulsanti C infatti non servono più per il movimento, ma per scivolare, saltare e accucciarsi. Per muoverci useremo lo stick analogico, con A e B potremo passare da un'arma all'altra e per sparare dovremo premere Z. Quando invece vorremo prendere di mira un nemico, i comandi diventeranno simili a quelli di Turok, quindi più facili e familiari. Il nostro personaggio scomparirà e noi passeremo a una visuale in prima persona in stile Goldeneye. Il problema però è proprio passare da uno all'altro dei due sistemi: spesso infatti dovremo scambiarli rapidamente durante gli scontri, se vorremo evitare il fuoco nemico e magari fare fuoco a nostra volta. A noi sono state necessarie non meno di quattro o cinque ore

→

8 I BOSS DELLO SPAZIO!

Tra tutti i cattivi che ci attaccheranno, il più colossale è senz'altro Mizar. Niente immagini, per non rovinare la sorpresa: possiamo garantire però che è assolutamente gigantesco. Oltre a lui ci sono comunque un sacco di cattivi belli grossi. Talmente grossi che potremo fare un giro all'interno di alcuni di loro!

▲ I boss di Jet Force Gemini sono incredibili. Basta vederne le dimensioni!

► Ogni boss ha il suo punto debole, ma sarà compito nostro individuarlo. Non sarà facile.

◄ Lupus è un personaggio molto utile quando si tratta di affrontare i boss: sa volare!

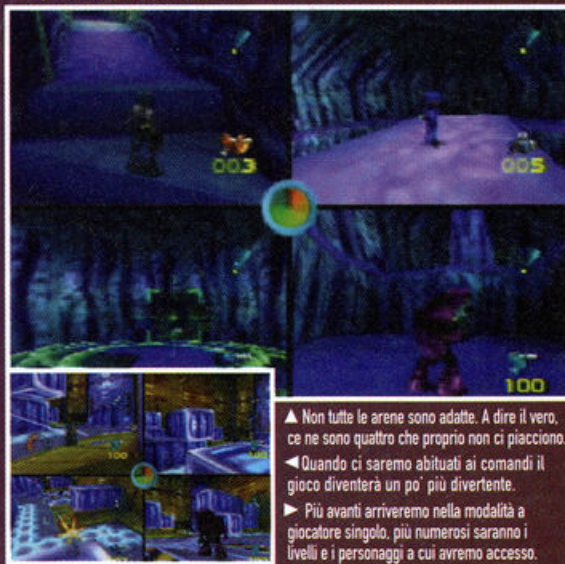
▼ La comparsa di ciascun boss è preceduta da un filmato, che prepara adeguatamente l'atmosfera dello scontro.

▲ Splendido. Una colossale esplosione da far tremare lo schermo e un bel po' di sangue.

DATI ▶

PARLATO: UN PO'
BATTUTE: CENTINAIA
NEBBIA: POCA
CIBO PER LUPUS: ROBA PER CANI DI RAZZA
RALLENTAMENTI: NESSUNO
SEGRETI: MOLTISSIMI

9 Divertimento quadruplo!

La modalità a più giocatori funziona... ma non in modo spettacolare. Il sistema di comando rende difficile prendere la mira e far fuori i nemici e anche la visuale in terza persona dà qualche problema. Peccato.

▲ Non tutte le arene sono adatte. A dire il vero, ce ne sono quattro che proprio non ci piacciono.
◀ Quando ci saremo abituati ai comandi il gioco diventerà un po' più divertente.
▶ Più avanti arriveremo nella modalità a giocatore singolo, più numerosi saranno i livelli e i personaggi a cui avremo accesso.

> Uno sbalorditivo capolavoro di magia visiva, una festa a base di sangue e armi!

di gioco prima di prendere veramente la mano coi comandi: dopo tutto quel tempo, però, ci si trova ben addentro nel gioco, con livelli e nemici sempre più difficili in arrivo. Fortunatamente, con un po' di tenacia otterremo risultati soddisfacenti: originalità o meno, questo gioco è un vero e proprio spasso.

A PIÙ GIOCATORI

La parola d'ordine è quindi 'Corriamo a comprare Jet Force Gemini'? Eccome! Dopotutto, è un gioco Rare. Certo, forse non è sbalorditivo come speravamo che fosse, o meglio, lo è ma non esattamente nel modo in cui intendevamo. Quanto alla modalità a più giocatori, di cui finora non abbiamo fatto menzione pur essendocene occupati nel dettaglio nel riquadro 'Facciamoci sotto!', è un po'... vogliamo dirlo? Scarsa. Tuttavia, anche in questo caso, sarà la pazienza a permetterci di trovarne i lati positivi, quando cominceremo a prendere confidenza con il difficile sistema di comando. Limitandoci alla modalità a giocatore singolo e alle 50 ore della nostra vita che potrà impegnare, Jet Force Gemini rimane uno degli sparatutto più succosi, sanguinosi ed entusiasmanti che ci capiterà mai di provare. Ha una grafica eccezionale, variopinta e brillante, una incredibile colonna sonora e, soprattutto, è divertentissimo. Il che è l'unica cosa che conta veramente quando si tratta di acquistare un gioco.

10 Intergalattico!

Giocando con Jet Force Gemini potremo scoprire alcuni splendidi giochi secondari: non ultimo Jeff and Barry's Racing, una sorta di versione deformata di Micro Machines che contiene anche questa favolosa sezione in stile Wipeout. Grandioso!

▲ Il mini-gioco in stile Wipeout è splendido. OK, non sarà al livello del vero Wipeout, ma è decisamente speciale!

◀ C'è poi l'ottimo Jeff and Barry's Racing, che prende nome da due dei simpatici Tribal: Jeff e Barry, appunto.

BOMBE E INSETTI...

Come si piazza Jet Force Gemini di fronte ai suoi rivali nella categoria 'caccia agli insetti a colpi d'arma da fuoco'?

INSETTI ASSASSINI
INSETTI NOIOSI
OGGI | LA PROSSIMA SETTIMANA | IL PROSSIMO MESE | FRA 6 MESI | FRA UN ANNO
LEGENDA: Jet Force, Body Harvest, Galaxians

il giudizio

aspetto

Non abbiamo mai visto né sentito niente del genere sul Nintendo 64. Potrebbe anche essere un gioco per Dreamcast o per PC.

giocabilità

Non originalissimo? Mmm, probabilmente è così. Il miglior sparatutto di ogni tempo? Se non lo è, ci va vicino.

longevità

Cinquanta ore di gioco, più le parti segrete, la modalità cooperativa, i giochi secondari e la modalità a più giocatori.

il meglio

"Salvami!". "Certo, come no... aspetta che carico il mitra... ecco, adesso vediamo se funziona...".

il peggio

Un sistema di comando più familiare non avrebbe guastato: passare da un metodo di controllo all'altro è proprio difficile.

Non è certo il gioco più innovativo dell'anno, ma Jet Force Gemini rimane un ennesimo capolavoro di Rare. Armi pesanti e un sacco di risate.

91%

Se ci piace questo... allora Body Harvest ci farà impazzire: si tratta di un analogo sparatutto a base di insetti, purtroppo penalizzato da una grafica scadente.

Formula 1 ritorna sulla nostra PlayStation! Nel passato ha ottenuto risultati prima buoni, poi meno buoni... La domanda, quindi, è: che razza di versione sarà questa?

FORMULA 1 '99

▲ L'unico modo per farcela in Formula 1 è stare lontani dall'erba.

◀ Potremo scegliere qualsiasi cosa: da una gara di tre giri fino a un intero Gran Premio!

▼ Ci sono tutte le diverse condizioni meteorologiche che potremmo desiderare.

▼ Ottenere una buona posizione sulla griglia di partenza è fondamentale.

Dopo Wipeout 2097, Psygnosis ha giocato un po' a dottor Jekyll e Mr. Hyde: alti e bassi, ti vedo e non ti vedo...

Un attimo prima produce gioielli come Wipeout 3, un attimo dopo eccola servire agli utenti di PlayStation mediocrità prive di grinta come Colony Wars e Shadow Master. Nemmeno la serie Formula 1 è scampata a questa tendenza altalenante e imprevedibile. Quando è uscito il primo gioco, abbiamo ululato dalla felicità. Poi, dopo il seguito del '97, ecco una delusione come Formula 1 '98. Per nostra fortuna, Formula 1 '99, il seguito di Formula 1 '98, vede ancora una volta farsi strada il lato buono di Psygnosis. In effetti, Formula 1 '99 potrebbe trasformarsi in uno dei più grandi successi della casa di sviluppo inglese: si tratta infatti di un ottimo gioco di corse, davvero un asso.

LICENZA UFFICIALE

Come i giochi precedenti della serie, anche questo può contare sulla ricercatissima licenza ufficiale che gli consente di incorporare tutte le scuderie, tutte le piste e una marea di veri piloti, compreso quel volpone di Jacques Villeneuve, finora mai apparso nei giochi Formula 1 dal momento che il suo stesso nome è coperto da copyright. Risultato? Una base ideale sulla quale costruire il migliore esemplare della serie Formula 1. Come scopriremo, però, c'è anche molto di più. Per esempio, l'eccezionale modalità Quick Race, che ci permetterà di correre in Formula 1 in un modo che alla TV non abbiamo mai visto. Pigiamo sull'acceleratore: potremo sfrecciare slittando sull'erba attorno alle chicane e attraverso la ghiaia a velocità pazzesche. Meglio ancora: potremo sperimentare noi stessi dei simpatici trucchetti un po' sleali e... proviamo a indovinare? Non verremo nemmeno penalizzati! Anzi, l'uso di qualche bel trucco verrà espressamente incoraggiato!

SIMULAZIONE

Passando alla modalità Championship, tuttavia, le cose si fanno un po' più serie. Tra parentesi, notiamo la scomparsa delle due modalità Arcade e Simulation, sostituite da un approccio che sta a metà tra la simulazione realistica e il videogioco da sala giochi. Penalità, qualificazioni, pratica, soste a i box, cambi di gomme, decalcomanie... ecco che all'improvviso avremo molte più cose alle quali pensare. Scopriremo inoltre che per avere qualche speranza di vittoria dovremo tenerci lontano dall'erba e fare amicizia con i freni, dal momento che il superamento corretto delle curve è essenziale. In

1 Auto-scontri!

Il nuovo approccio più 'da sala giochi' dà vita a situazioni altamente spettacolari: deviazioni, scorciatoie sull'erba e testacoda terrificanti. È come Gran Turismo, ma con le macchine da Formula 1!

◀ Siamo più a nostro agio con giochi tipo V-Rally 2? Allora il posto ideale per cominciare è la modalità Quick Race.

▲ In questa modalità non dovremo preoccuparci più di tanto dei danni subiti.

▲ Passare sull'erba, però, non ci servirà a nulla.

◀ Avanti, andiamogli addosso prima che lui venga addosso a noi! Non possiamo resistere, no?

▲ Niente è più piacevole che sfrecciare lungo un rettilineo.

▲ Avremo a disposizione una serie di visuali completamente inutili. È meglio usare quella dall'interno dell'abitacolo.

▲ In modalità Championship è sconsigliabile tamponare le altre macchine.

▲ I circuiti di Formula 1 sono riprodotti fedelmente, compreso Monaco.

modalità Quick Race avremo a che fare soltanto con un numero minimo di piste, in generale quelle che consentono la massima velocità come i circuiti italiani ed europei più ricchi di rettilinei. In modalità Championship, invece, dovremo affrontare tutte le piste, perciò dovremo prepararci a corse molto più dure sui circuiti giapponesi e sulla difficilissima pista di Monaco.

VELOCITÀ

La sensazione della velocità nel gioco è notevole: fa davvero paura quando, sfrecciando lungo un rettilineo, ci si trova improvvisamente davanti a una curva a U.
Ancora più sbalorditivo è il fatto che nel gioco sia praticamente assente il tipico difetto per il quale gli oggetti sembrano comparire dal nulla.
Dal punto di vista visivo è un vero capolavoro: alberi, edifici, cartelloni pubblicitari e aerei sfrecciano intorno a noi senza la minima traccia di rallentamento o di imperfezione. Psygnosis ha veramente fatto del suo meglio perché il gioco avesse l'aspetto più completo possibile. L'ambientazione ricca e solida non fa che contribuire alla straordinaria sensazione di velocità. A dare il tocco finale è la splendida manovrabilità delle macchine, sia con il pulsante direzionale che mediante i comandi analogici, anche se abbastanza stranamente noteremo che il pulsante direzionale offre migliori possibilità di controllo.

Tutto sommato, si tratta probabilmente della migliore simulazione di Formula 1 uscita fino a questo momento.

2 Qui si fa sul serio...

Se decideremo di partecipare a un intero campionato dovremo cominciare a fare le cose come si deve: sarà la solita trafila di modifiche alla macchina, gare di qualificazione e, quel che è più difficile, uso dei freni. Scegliere il momento giusto per frenare in curva è la cosa più complicata, ma è essenziale imparare a farlo.

▲ Per imparare a percorrere alla perfezione ogni pista dovremo fare un sacco di esercizio. Secondo noi sono necessari almeno 20 giri prima di padroneggiare un circuito.

▲ Scegliere il momento giusto per sostare ai box è fondamentale. Pochi secondi persi potrebbero costarci la qualificazione.

▲ Cerchiamo di non lasciarci distrarre dallo scenario: poco più avanti c'è una brutta curva...

▲ Gomma bruciata! Se fossimo nel telefilm Hazard andrebbe anche bene... ma visto che siamo in ultima posizione in un Gran Premio, non va bene affatto. L'effetto è notevole, però.

3 Formula... 2!

La modalità a due giocatori di Formula 1 '99 non è male, anche se è un po' piatta: ci siamo solo noi contro un amico. La velocità, comunque, è notevole e il livello dei dettagli sulla pista è sempre di prim'ordine.

▲ Il difetto della modalità a due giocatori è l'assenza di macchine controllate dal computer contro le quali gareggiare.

▶ Dopo la brutta figura di Formula 1 '98, Formula 1 '99 costituisce un ritorno in grande stile.

LA SCELTA

Se c'è un elemento deludente in questo gioco si tratta del fatto che, malgrado l'imponente scelta di piloti e squadre, il loro comportamento sulla pista presenta davvero poche differenze. Detto questo, i punti a favore di Formula 1 '99 rimangono comunque numerosi.

FORMULA 1 CONTRO GRAN TURISMO...

Su quale sedile ci troveremo più a nostro agio: su quello di Gran Turismo o su quello di Formula 1 '99? Scopriamolo insieme...

> Pigiamo l'acceleratore e potremo sfrecciare attraverso le chicane e la ghiaia a tutta birra... senza venire nemmeno penalizzati!

il giudizio

aspetto

Tutte le piste sono splendidamente realistiche e meravigliosamente dettagliate. Anche il commento è perfetto.

giocabilità

Comandi intuitivi, velocità mozzafiato e un'intelligenza artificiale ben bilanciata. Nel complesso, favoloso.

longevità

Teoricamente illimitata. Una volta finito il gioco, ci verrà voglia di rifare tutto... meglio.

il meglio

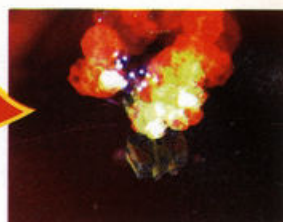
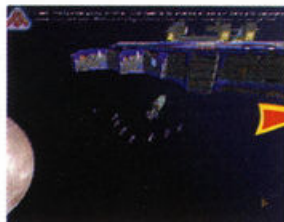
Superare un avversario controllato dal computer in modalità Arcade tagliando sull'erba attraverso una chicane. Ha!

il peggio

Perdere il controllo ed entrare in testacoda in modalità Simulation: per riprendere il controllo ci vuole una vita.

Un ritorno trionfale: Formula 1 '99 è un gioco di corse mozzafiato, entusiasmante e intensissimo. Prendiamolo ed emuliamo Schumacher!

Se ci piace questo... potrebbe piacerci anche lo strabiliante F1 World Grand Prix per Nintendo 64. È favoloso.

Ci serve un bel posto ampio, all'aperto, in cui poter fare un sacco di baccano, invitare tutti i nostri amici e farli saltare in aria? Lo spazio profondo potrebbe andare bene...

HOMEWORLD

▲ Tutto è tranquillo all'inizio: avremo il tempo di elaborare le nostre strategie...

...prima che lo spazio esploda in una festa di laser. ▶

A quanto si dice, nello spazio nessuno può sentirci gridare. Il che è un vero peccato nel caso di Homeworld, perché questo è un gioco che ci farà davvero urlare di gioia.

Grideremo in preda allo shock quando il computer farà esplodere il nostro pianeta, mugoleremo di piacere vedendo la colossale astronave sotto il nostro comando ed emetteremo ogni genere di suoni la prima volta che ci troveremo nel mezzo di una titanica battaglia spaziale.

LA GRAFICA

Veniamo al dunque. Con la sua grafica, Homeworld manda a nascondersi tutti gli altri giochi di strategia per PC mai comparsi. Al suo confronto, gli altri titoli non dovrebbero essere mostrati in pubblico se non con il monitor coperto. Homeworld li fa sembrare orrendi. Chiaramente, una buona grafica non è sufficiente a fare un buon gioco, ma senz'altro aiuta. Per fortuna, in ogni caso, Homeworld è un fantastico gioco di strategia in tempo reale sotto ogni aspetto: la sua grafica però è veramente fuori dal mondo. Quando due gigantesche astronavi si scontrano, è davvero difficile non restare ad ammirare a bocca aperta lo spettacolo. Colossali astronavi da battaglia e mezzi di distruzione manovrano nello spazio bersagliandosi con potenti e letali raggi laser. Intorno a esse sciamano nubi di piccoli caccia che attaccano a ondate. Simili a moscerini a confronto delle enormi corazzate, i caccia sfrecciano intorno ai loro cugini maggiori, dissolvendosi in nuvolette di gas e fiamme quando vengono centrati. Alcuni vengono colpiti solo di striscio e precipitano avvitandosi privi di controllo, mentre i sopravvissuti si radunano e preparano un altro assalto in formazione contro il nemico. Lo spettacolo è tale che bisogna vederlo per crederci.

TERZA DIMENSIONE

Quel che è meglio è che l'intera azione di gioco è realmente tridimensionale.

▲ Non c'è niente di più piacevole che sfrecciare nelle profondità dello spazio in formazione serrata.

Dal momento che ci troveremo nello spazio, inoltre, non saremo limitati né dal suolo, né dal cielo né dall'orizzonte e avremo piena libertà di attaccare il nemico da ogni direzione. Il che significa che per bersagliare il nostro avversario potremo utilizzare ogni genere di astuzie. Potremo comparirgli alle spalle, sopra, sotto o da tutte le direzioni insieme, se vorremo veramente farlo tremare.

Naturalmente, muoversi all'interno di uno spazio tridimensionale è più difficile di quanto possa apparire e ci vuole un po' per abituarsi a ragionare

1 KABOOOOOOOOOOOM!

Nelle battaglie spaziali mancano un sacco di elementi graziosi come gli alberi, le colline, gli uccellini e via dicendo, ma in compenso c'è qualcosa di molto notevole: le esplosioni. In questo caso, esplosioni terrificanti e colossali che proietteranno scariche attraverso tutto lo schermo e trarranno il meglio dalla nostra scheda 3D.

▲ "Attento, ne hai uno in coda". "Dove?". Fzzzap! BOOOM! "Oh... come non detto".

▶ Misura di sicurezza: chiudiamoci la bocca con il nastro isolante per evitare di sbavare sul pavimento.

◀ Ehi, la cosa si sta mettendo male. Parola d'ordine: si salvi chi può!

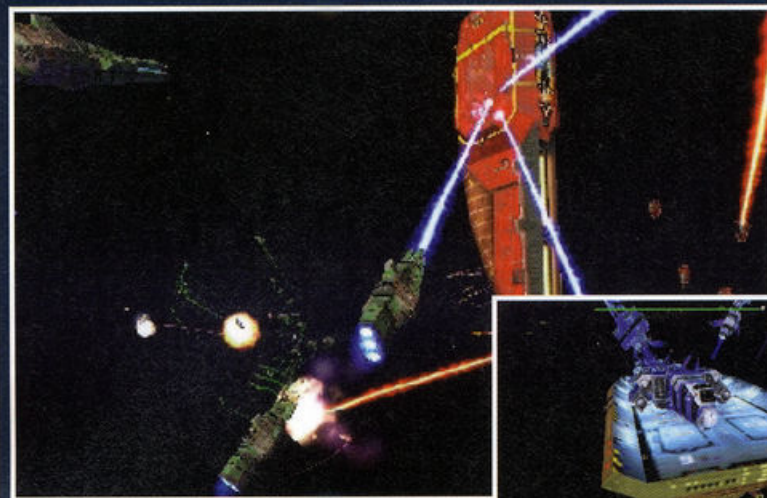
▼ Il disco volante è spazioso, economico e brucia come un pezzo di legno nel caminetto.

▲ Dannazione! Come hanno fatto a individuare la nostra posizione?

▲ Come un nido di vespe, la nave madre libera orde di pericolosi caccia...

▼ ...che solitamente piombano nel mezzo di combattimenti mortali a base di laser come questo.

2 Mamma!

L'astronave madre è la più grossa di tutto il gioco. È una specie di enorme mamma che dà vita a tutte le altre astronavi. Persa la mamma, perso il gioco...

▲ Non si tratta così una signora! La flotta verde dimostra poco rispetto per l'astronave madre e le scarica addosso una notevole potenza di fuoco.

▲ Homeworld è anche pieno di tenerezza. Ecco i velivoli più piccoli avvicinarsi all'astronave madre in cerca di conforto.

◀ Con un po' di chirurgia estetica a base di laser cambieremo i connotati a questa brutta astronave madre.

> Colossali astronavi e mezzi di distruzione manovrano nello spazio bersagliandosi con potenti laser

tenendo presente la terza dimensione. Senz'altro però ne vale la pena per godersi la maestosa veduta della nostra armata da battaglia che piomba sul nemico e per ammirare il pandemonio che si scatenerà nel momento in cui apriremo il fuoco. Ovviamente Homeworld ci regalerà il massimo del divertimento quando faremo saltare il nostro migliore amico per tutto lo spazio profondo via Internet, ma anche la modalità a giocatore singolo è eccellente. Come in tutti i giochi di strategia in tempo reale, dovremo costruire la nostra flotta accumulando risorse, in questo caso facendo risucchiare asteroidi dai nostri 'aspirapolvere' spaziali. Poi dovremo decidere in quali astronavi investire i nostri fondi. I bulli del cosmo tenderanno naturalmente a scegliere le più colossali astronavi a disposizione, dotate di una potenza di fuoco devastante. Questi aggeggi però non serviranno a nulla senza un piano che consenta loro di affrontare i pazzi scatenati che ci spediranno contro centinaia di piccoli cacciabombardieri kamikaze, troppo agili perché le grandi corazzate possano abbatterli. Sperimentando le varie tecnologie e strategie potremo tenerci occupati per un sacco di tempo. Nel frattempo la trama ci guiderà di missione in missione facendoci incontrare minacce inaspettate e bizzarre razze aliene.

NUOVE FRONTIERE

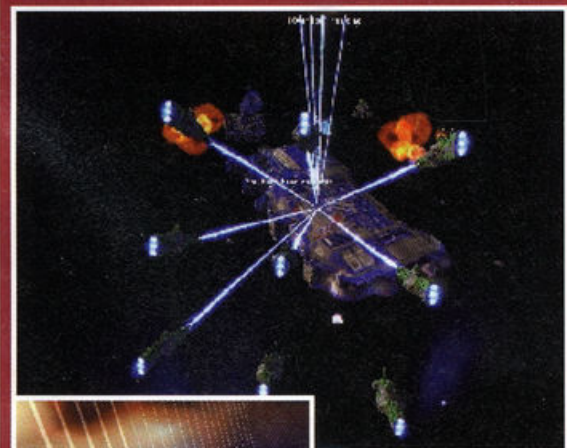
Se ultimamente l'interminabile serie di cloni di Command & Conquer ha iniziato a stufarci, faremo bene a dare un'occhiata a Homeworld. Si tratta sempre di strategia in tempo reale, ma l'ambientazione spaziale pone il genere in una prospettiva del tutto nuova.

▲ Allontanando l'inquadratura di qualche chilometro sembra di assistere a un combattimento di moscerini armati di laser...

▲ Dei begli effetti di luce.

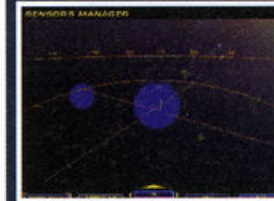
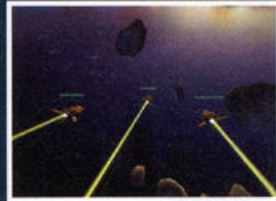
▲ Ecco i fuochi d'artificio!

3 Pianificare il massacro

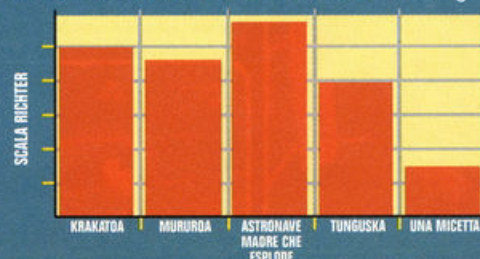
Avere un piano d'attacco è sempre una buona idea: è appunto a questo che servono le formazioni. Basterà un colpetto sul tasto giusto perché le nostre astronavi si dispongano in ingegnose formazioni, che permetteranno loro di aumentare la potenza di fuoco e difendersi a vicenda.

▲ La formazione a muro permette ai nostri incrociatori e ai velivoli più pesanti di concentrare il loro fuoco, con effetti devastanti.

◀ La formazione a delta assomiglia a una gigantesca punta di freccia che penetrerà a fondo nella formazione nemica.

4 Persi nello spazio!

Lo spazio. È grande e buio ed è più facile perdersi lì che in un enorme supermercato pieno di lattine di fagioli tutte uguali.

▲ Andiamo di fretta? Tiriamo fuori lo scanner e viaggiamo nell'iperspazio.

▲ Il disco di navigazione verde è noto come la 'pizza'. Le acciughe sono a parte.

CHI FA PIÙ BACCANO?

Quali sono le esplosioni più potenti mai udite sulla Terra? Vediamo un confronto effettuato dai nostri sismologi...

il giudizio

aspetto

La grafica migliore mai vista in un gioco di strategia. Prepariamoci a sbavare.

giocabilità

Splendido, intelligente e difficile da imparare, ma vale la pena perseverare: le soddisfazioni sono grandi.

longevità

Se ci piacciono lo spazio, il combattimento e Guerre Stellari non potremo che adorare questo fenomeno celeste.

il meglio

Le spettacolari, indimenticabili battaglie tridimensionali in cui ci troveremo. È come vedere un film.

il peggio

Manovrare un'intera flotta che può muoversi in ogni possibile direzione può essere arduo. Impegniamoci, però.

Veramente 'spaziale'. Splendida grafica, battaglie colossali, tattiche diaboliche: a Homeworld non manca nulla. È inoltre abbastanza diverso da Command & Conquer da risultare "nuovo".

Se ci piace questo proviamo Command & Conquer: Tiberian Sun, un gioco di strategia più semplice a base di carri armati e ambientato sulla Terra.

"Così! Spaccagli la faccia! Non ce la fa quasi più!". Rozzo, tozzo e stranamente comico: non abbiamo mai visto niente del genere...

READY 2 RUMBLE

Poter pestare ripetutamente in faccia la gente senza rischiare di farci male davvero ha sicuramente un certo fascino. Questo dovrebbe in teoria rendere estremamente allettanti i giochi di boxe. C'è un problema, però. Dato che il Dreamcast può già sfoggiare splendidi picchiaduro come Virtua Fighter 3tb, Powerstone e Soul Calibur, che possibilità può avere un gioco di boxe? "Oooh, guarda! Si può colpire col sinistro... e se ci si stufa, si può usare anche il destro!" – esclamano ironicamente i più cinici.

DIVERSO

Per fortuna, Ready 2 Rumble non ha niente a che vedere con i numerosi scadenti giochi di boxe che hanno infestato le varie console nel passato. Ha un aspetto fantastico, i personaggi si muovono in modo mirabile e, ciò che più conta, è davvero divertentissimo. Il bello di Ready 2 Rumble è che, sebbene si tratti di un gioco seriamente ottimo, mantiene costantemente il sorriso sulle labbra. Non è una simulazione realistica, ma un titolo di pugilato genuino in puro stile da sala giochi.

PRENDI & GIOCA

È un gioco istantaneamente accessibile: per cominciare non ci serviranno né una conoscenza approfondita della boxe, né un manuale di istruzioni. Ciò non significa tuttavia che potremo trasformarci in Prince Naseem nel giro di cinque minuti. La curva di apprendimento, perfettamente calibrata, ci permetterà di battere i primi avversari computerizzati pigiando i pulsanti più o meno a caso e sferrando qualche cazzottone, ma per procedere oltre

▲ "Non guardare me" – dice l'arbitro. "Non posso aiutarti!"

1 UN LAVORO SPORCO!

Ogni pugile ha una serie di mosse esclusive e combo nello stile tradizionale dei picchiaduro, che includono mosse fulminee, colpi a due mani da sferrare sul cranio dell'avversario e testate alla gola. Non sarà il massimo del galateo, ma il morso *all'orecchio*, almeno, non c'è...

▲ Il succo di tutto è pestare la gente in testa e questo tipo sembra particolarmente adatto allo scopo.

► Quando si sta per finire al tappeto tirarsi su i calzoncini non è proprio una priorità.

◄ I personaggi femminili saranno forse meno forti, ma hanno le combo più rapide.

▼ Qualcosa in questa immagine fa capire che il pugno è andato perfettamente a segno.

▲ "Maledizione! La mia faccia è scomparsa!".

▲ Mister Brillantina si occupa del commento.

▼ "Vigliacco! Mi hai pestato il ditone... ahia!".

READY 2 RUMBLE

2 Torna al tuo angolo!

Se rimarremo a corto di energia, la soluzione migliore sarà... scappare! Non sarà molto dignitoso, ma potrebbe salvarci l'incontro. Se sopravviveremo fino alla fine del round, infatti, il nostro livello di energia verrà ripristinato.

▲ All'inizio di ogni nuovo round, entrambi i pugili ricevono energia extra.

◄ Mancano solo nove secondi: dovremmo farcela ad arrivare alla fine del round.

▲ Un altro cazzotto e finiremo al tappeto, da quelle pappemolli che siamo.

▲ Passare il tempo in palestra potrà non essere entusiasmante, ma di certo è molto utile...

▲ Una partita amichevole a Twister sfugge al controllo e si trasforma in una rissa.

"Ha un aspetto fantastico, i personaggi si muovono in modo mirabile e, ciò che più conta, è davvero divertentissimo"

dovremo imparare l'arte del diretto, i colpi al corpo, le mosse speciali, le finte e le schivate. Ciò potrebbe far apparire Ready 2 Rumble come una faticosa sfacchinata, ma non è affatto così.

BUFFI

I pugili, per cominciare, costituiscono una squadra di personaggi tra le più comiche mai apparse in un solo videogioco. I loro continui grugniti, il modo in cui si muovono sul ring, le ridicole acconciature, il loro barcollare prima di crollare al tappeto... perfino le loro pose sono buffe. Ogni personaggio presenta uno stile specifico e richiede quindi l'uso di tattiche leggermente diverse per poterlo controllare o affrontare sul ring. Per esempio, Butcher Brown è potente ma rozzo, mentre Big Willy Johnson, dalla veneranda età di 108 anni, appartiene alla vecchia scuola classica del pugilato. Afro Thunder, il nostro preferito, compensa invece la sua scarsa forza con la velocità, la destrezza e la simpatica boria. Lo stile picchiaduro della modalità Arcade consente veloci scazzottate per uno o due giocatori. La modalità a due giocatori è particolarmente riuscita ed è in grado di competere con le migliori modalità di gruppo degli altri picchiaduro. Per quanto riguarda il gioco singolo, però, il massimo è senz'altro la modalità Championship. I combattimenti in sé sono gli stessi della modalità Arcade, ma oltre che dei combattimenti per il titolo dovremo preoccuparci anche di guidare la carriera dei pugili.

IL CAMPIONE

Cominceremo con una scuderia di tre pugili, tutti nella parte bassa della classifica della classe bronzo. Ognuno dovrà affrontare 20 incontri, che noi dovremo suddividere accuratamente tra quelli finalizzati alla conquista del titolo e quelli a premio, grazie ai quali il nostro uomo dovrà raggiungere il vertice della sua classe. Diventando campioni della nostra classe potremo sbloccare altri personaggi, che ci consentiranno di espandere la nostra squadra e di essere promossi alla classe superiore, combattendo per la conquista del titolo di campione del mondo! Presto tuttavia ci renderemo conto che per accedere ai combattimenti per il titolo servono grosse somme. Per rimpolpare le nostre casse, quindi, dovremo partecipare anche agli incontri a premio. Vincendoli non miglioreremo la nostra posizione in classifica, ma guadagneremo bene. L'unico punto debole di Ready 2 Rumble riguarda l'equilibrio tra cazzotti e strategia. Malgrado sia difficile muovere critiche ai combattimenti in sé, l'elemento di pianificazione del gioco è abbastanza fragile e avrebbe meritato maggiore cura. Gli appassionati dei picchiaduro potranno forse storcere il naso, ma chi desidera una sana dose di divertimento non può sbagliare scegliendo questo gioco...

3 Come al cinema...

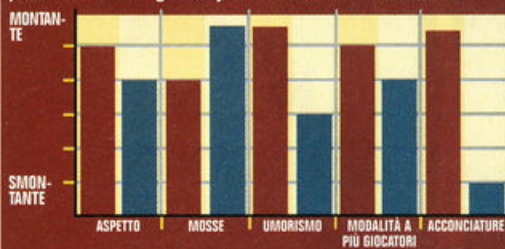
La serie di inquadrature a disposizione comprende anche una bizzarra visuale in prima persona. È grandiosa per ricreare i momenti 'faccia a faccia' alla Toro Scatenato, ma negli incontri a due giocatori è talmente strana da diventare praticamente inutilizzabile.

◄ Inutile dire che è quasi impossibile giocare con questa visuale.

PUGILI CONTRO PAGLIACCI...

Il pugilato e il wrestling: qual è il migliore? Scopriamolo insieme piazzando sul ring Ready 2 Rumble e WWF Attitude...

MONTANTE – SMONTANTE

ASPETTO | MOSSE | UMORISMO | MODALITÀ A PIÙ GIOCATORI | ACCONCIATURE

4 Ti faccio nero!

Più a lungo dura l'incontro, maggiori sono i danni visibili sui pugili. Noi siamo malconci, ma l'altro sta peggio...

▲ Anche i vincitori ne prendono parecchie...

▲ Mamma mia, che brutto livido. Fossi in te, andrei a farmi vedere...

il giudizio

aspetto

Immagini da disegni animati ma brillanti, animazione fluida, ottimi effetti sonori e una presentazione molto graziosa.

giocabilità

Comandi intuitivi e un'intelligente curva di apprendimento: di rado abbiamo visto picchiaduro così divertenti.

longevità

Non ci vuole molto per scalare la modalità Championship, ma la modalità a due giocatori potrà durarci per secoli.

il meglio

Farsi una bella scazzottata con un amico in modalità a due giocatori. Rideremo, piangeremo e ne vorremo un'altra dose.

il peggio

I mini-giochi di allenamento in modalità Championship sono tutti abbastanza elementari e privi di fascino.

Un gioco di boxe favolosamente divertente, che si può apprezzare praticamente senza alcuna conoscenza dell'arte del ring.

Se ci piace questo... beh, non esiste nulla di simile in versione per Dreamcast, ma potremo provare Knockout Kings per PlayStation.

DATI ▸ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 138.000 IN USCITA A: GENNAIO

Possiamo togliere la naftalina alla tutina attillata: è il momento di salire nuovamente sul ring per distribuire dolore. Sì, la fenice del wrestling è risorta nuovamente dalle sue ceneri!

WWF WRESTLEMANIA 2000

1 Non vale!

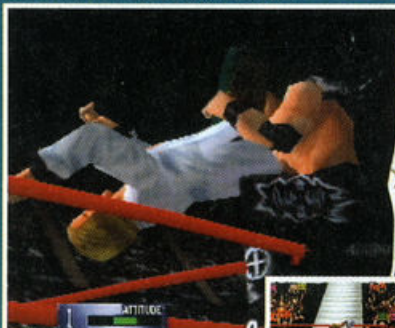
È brutto, quando stiamo spatacchiando a terra il cranio di qualche avversario in modalità a giocatore singolo e qualcuno ci fa una sgradita visitina prendendoci alle spalle...

▲ Triple H entra in scena contro Stone Cold per aiutare The Rock.

▲ Un momento: entra anche Undertaker per pareggiare i conti! Pazzesco!

▲ Dopo questa mossa The Rock sarà pronto per il conteggio dell'arbitro, perché il suo indicatore Attitude è sul blu.

2 Alla grande!

Uno dei vantaggi della WWF rispetto alla WCW è la disponibilità di giovani in grado di effettuare mosse spettacolari. Come farebbe Hogan a fare una cosa del genere tenendo al proprio posto pacemaker e protesi al ginocchio?

▲ Christian effettua un favoloso Hurricanrana dal paletto ai danni di Edge.

► Può saltare dalla corda fino in mezzo al ring.

Perbacco! Ci siamo appena ripresi dalle botte ricevute in WWF Attitude ed ecco già il nuovo grande evento del wrestling. Al giorno d'oggi le licenze ufficiali del wrestling cambiano mano più rapidamente del titolo WWF: THQ avrebbe infatti dovuto pubblicare un nuovo titolo del WCW, ma questo prima di conquistare la licenza del WWF, molto più popolare. Insomma, diciamolo: meglio avere sullo schermo un'accozzaglia di ex-campioni del WCW sulla quarantina o i pimpanti e fiammanti giovincelli del WWF? Cominciamo dall'inizio, però: quanto è aggiornato il gioco? Beh, sono riusciti ad avere Chris Jericho, che è da anni il più importante personaggio del WWF, sebbene, abbastanza stranamente, altre modifiche avvenute prima che questo personaggio facesse la sua comparsa non sono state inserite nel gioco. Edge e Christian entrano ancora in scena accompagnati dalla vecchia musica Brood/Gangrel e molti personaggi hanno costumi vecchi, vecchie colonne sonore e alleati o avversari di un tempo. Quanto tempo è passato, inoltre, da quando Corporate Ministry faceva parte del WWF? Anni o secoli? Se un gioco intende vendere copie sfruttando la popolarità dei personaggi WWF, forse farebbe meglio a metterci quelli giusti...

TROPPO SEMPLICE!

Almeno in WWF Attitude e in WWF Warzone, i due predecessori di WWF Wrestlemania 2000 prodotti da Acclaim, potevamo contare su una bella sfida. In questo gioco, invece, si direbbe che sia possibile mettere al tappeto chiunque in un paio di minuti, in scontri che perfino i talenti creativi di WWF farebbero fatica a far ingoiare al pubblico. Forse però il fatto è che negli ultimi mesi sono usciti un po' troppi giochi di wrestling e solo WWF Attitude ha cercato di introdurre qualche novità.

LO SPETTACOLO

Smettiamola con le cattiverie, però: i giochi di wrestling sono grandiosi, specie quelli legati al marchio WWF, perciò diamo un'occhiata a quello che il debutto di THQ in questo settore ha

▲ Test, attualmente coinvolto nella storia d'amore più patetica dell'universo, ovvero sposare la figlia del capo, mostra al pubblico le sue nuove mosse di danza.

▲ Quando l'indicatore Attitude lampeggerà su SPECIAL, potremo sfoderare il nostro colpo di grazia preferito.

▲ Per effettuare questa mossa, premiamo il pulsante laterale sinistro durante una rissa sul paletto.

◀ Kane e Undertaker hanno mosse quasi uguali: carini, no?

da offrirci. È presente gran parte dei personaggi WWF e se ne vorremo un lottatore che non c'è o ci verrà voglia di introdurre nel gioco qualche rudere del WCW potremo contare sulla modalità Create a Wrestler, con la quale i più creativi tra noi potranno spassarsela. Potremo cioè creare il nostro personaggio originale e perfino attribuirgli le mosse che vorremo: una buona trovata.

MUOVERSI!

Mettiamo sul ring il nostro personaggio o i nostri personaggi, visto che naturalmente è possibile anche giocare in squadra: non appena suonerà la campana scopriremo la differenza principale tra i giochi THQ e i giochi Acclaim. Si tratta dell'accesso alle mosse. In WWF Warzone e WWF Attitude eravamo costretti a utilizzare combinazioni di pulsanti per effettuare le combo, proprio come in Tekken. In WWF Wrestlemania 2000, invece, potremo effettuare la maggior parte delle mosse premendo un solo pulsante accompagnato da un tasto direzionale, mentre le combinazioni più complesse richiederanno l'uso di un solo pulsante in più. Insomma, giocare è più facile e quindi non avremo alcuna scusa per non sbatacchiare per tutto il ring il cranio del nostro avversario. Dal punto di vista della grafica, è superiore a WWF Attitude per Nintendo 64. Le animazioni sono più scorrevoli, soprattutto nell'azione a più giocatori, e tutti i nostri personaggi preferiti hanno veramente l'aspetto delle loro controparti reali.

LE OPZIONI

La modalità Career di WWF Attitude è stata sostituita dalla modalità Road to Wrestlemania, in cui dovremo affrontare un anno di incontri organizzati dal gioco per qualificarci in modo da poter affrontare gli eventi in pay-per-view. Non sapremo mai cosa ci attenderà nel prossimo scontro: potrebbe per esempio trattarsi di una sfida a squadre o di un combattimento con la gabbia. Naturalmente, se non ci andrà di sottoporre il nostro personaggio a una trafila del genere, potremo sempre creare la nostra Pay-per-View e scegliere nome, luogo e incontri a nostro piacimento. Potremo mettere Stone Cold di fronte a The Rock e stare a vedere come se la cavano: l'unica cosa che non potremo modificare sarà il risultato dell'incontro. Se questo non bastasse, ci sono anche le modalità King of the Ring e Royal Rumble PPV, che ci consentiranno di partecipare a due dei più importanti eventi del calendario WWF... senza dover stare alzati fino all'una del mattino per vederli dal vivo.

CHI È IL VINCITORE?

La domanda che sorge spontanea, però, è questa: "È o non è migliore di WWF Attitude?". Beh, potremmo cavarcela dicendo che è senz'altro migliore rispetto ai giochi della serie WCW di THQ e a

Da non provare a casa!

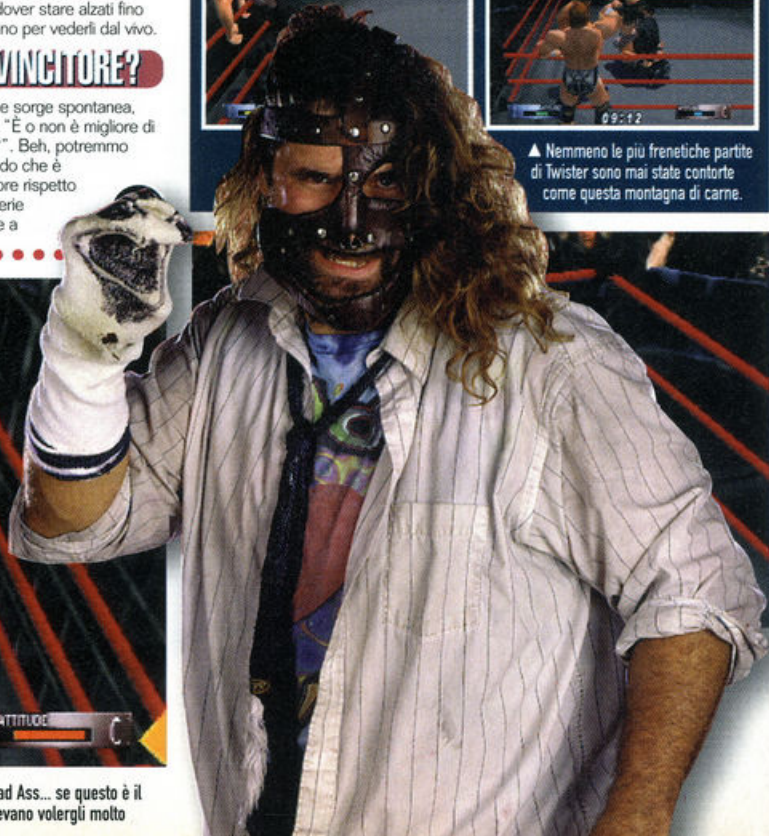
Nel corso degli ultimi mesi abbiamo assistito a colli spezzati, inguini stirati e persino morti sul ring. Perciò, la situazione è chiara: se si fanno male anche i professionisti, noi non abbiamo alcuna speranza di effettuare un Tombstone Piledriver nel cortile della scuola senza fare veramente male a noi stessi o ai nostri amici. Il che, secondo noi, è una buona ragione per non provarci. Ecco comunque alcune delle mosse dall'aspetto più tremendo che potremo provare con un manichino nella nostra camera imbottita al manicomio, quando nessuno ci starà guardando...

▲ Prendiamolo dolcemente per la gola, solleviamolo, scuotiamolo e quindi scaraventiamolo al suolo.

▲ Stringiamogli la testa tra le ginocchia, solleviamogli le gambe e saltiamo all'indietro, in modo che il suo cranio sbatta con forza contro il pavimento. È così che Stone Cold si è spaccato il collo.

▲ Nemmeno le più frenetiche partite di Twister sono mai state contorte come questa montagna di carne.

▲ Con il blocco potremo colpire Test al basso ventre. Così imparerà!

▲ Shawn Michaels se la prende con Bad Ass... se questo è il suo vero nome, i suoi genitori non dovevano volergli molto bene.

WCW Mayhem di Electronic Arts. Ma sarebbe sufficiente come risposta? Probabilmente no... Insomma, giocare è più facile, perciò non subiremo la frustrazione di non essere capaci di effettuare un People's Elbow e non saremo costretti a cavarcela con un semplice Body Slam. I movimenti sono più fluidi e sebbene non possa definirsi il più veloce picchiaduro del mondo il suo 3D è senz'altro molto solido e tutte le mosse e i personaggi sono realistici al massimo. È possibile tuffarsi all'esterno e all'interno dello schermo, prendere armi dalle mani degli spettatori che gentilmente se le sono portate dietro e ogni personaggio entra in scena accompagnato da colonna sonora e filmati personali: tutto molto impressionante. Sebbene WWF Attitude abbia avuto su di sé tutta la luce del palcoscenico, malgrado i numerosi ritardi e le guide che hanno dovuto essere ritirate dalla vendita perché le mosse erano state modificate all'ultimo momento, inevitabilmente WWF Wrestlemania 2000 finirà per sfruttare a suo vantaggio il successo di questo gioco. Alcuni potrebbero considerare prematuro un altro gioco di wrestling, ma la nostra opinione è che quando un titolo è divertente come questo, questi aspetti non contano. Prendiamolo e basta: questo è il consiglio di Games Master. Se ci siamo persi WWF Attitude, che presto scomparirà per sempre dalla vendita a causa della cessione della licenza WWF, saremmo veramente pazzi a lasciarci scappare WWF Wrestlemania 2000. È facile da giocare, divertentissimo e ci regalerà incontri di wrestling tra i più caotici che si siano mai visti al di fuori di una federazione di pazzi come la ECW. A proposito, non si sa ancora nulla a proposito di un eventuale gioco ECW di Acclaim, mentre Crave ha appena acquistato la licenza UFC. WWF Wrestlemania 2000 riesce a rendere ancora più accessibile il già notevole genere dei giochi di wrestling. WWF Attitude ha dato inizio all'operazione e WWF Wrestlemania 2000 la porta avanti alla grande. Se poi qualcuno venisse a dirci che i giochi di wrestling fanno schifo, potremo sempre prendere il loro Nintendo 64 e spaccarglielo in testa e farli pentire di essere nati... o qualcosa del genere.

▲ Prendiamoli e scaraventiamoli via usando la corda come se fosse una fionda... beh, secondo noi fa ridere!

◀ Ci deve essere un modo più facile per far uscire quella moneta dalle mie mutande...

▼ Stone Cold si prepara a sfoderare lo Stunner: nel caso, sarà "game over".

6 CHE RISATE!

È impossibile non scoppiare a ridere di fronte ad alcune delle vere follie che accadono nel pieno dei combattimenti. Proviamo qualcuno di questi trucchetti per gustarci il massimo del divertimento.

▲ Quando colpiamo qualcuno al basso ventre, si sentono le campanelle...

▲ In due contro un personaggio scarso, pronti a cambiargli i connotati.

> Giocare è più facile, perciò non avremo scuse se non riusciremo a sbatacchiare per tutto il ring il cranio del nostro avversario!

Grafica favolosa e ottime sequenze introduttive per tutti i personaggi. Il campionato WWF in tutto il suo splendore.

Mosse facilmente accessibili e avvenimenti straordinari sullo schermo. Nemmeno un attimo di tregua.

La modalità Road To Wrestlemania può durare molto a lungo, ma la migliore rimane quella a più giocatori.

Le risse a quattro giocatori. Non appena suona la campana, gli eventi vanno fuori controllo. Un caos pazzesco.

Facile da completare, anche se rimane l'attrattiva a lungo termine della modalità a più giocatori.

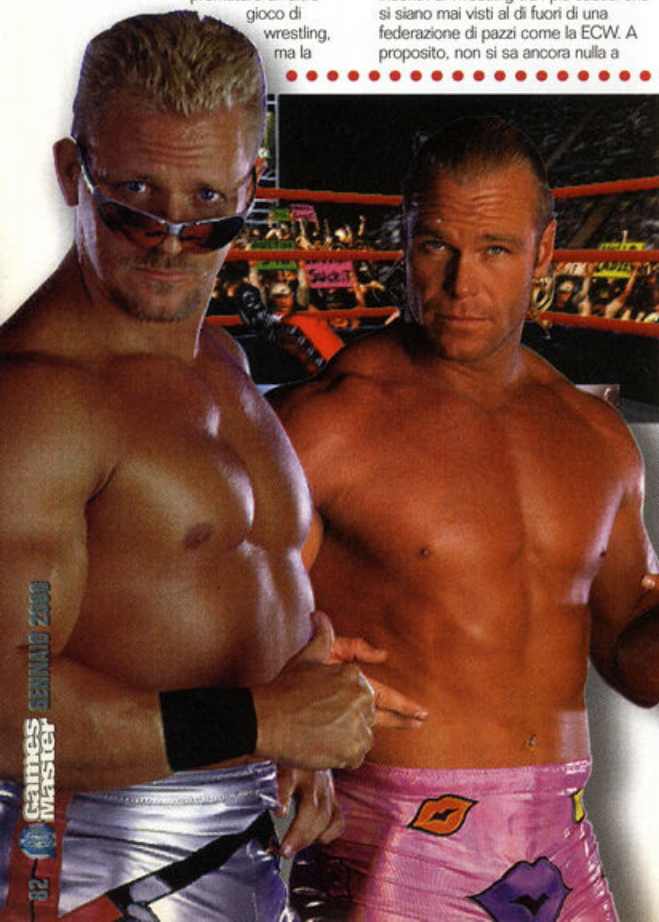
Non rappresenta la prossima generazione dei giochi di wrestling: più che un vero rivale per WWF Attitude ne costituisce un ottimo aggiornamento. **Comunque è divertentissimo.**

90%

Se ci piace questo... andremo pazzi per WWF Attitude, naturalmente, nonché per WWF Warzone ora disponibile in collezione Platinum per PlayStation.

SCONTRO DI TITANI...

Parlando seriamente, chi si porterà a casa la cintura del campione? WWF Attitude o WWF Wrestlemania 2000?

CAMPIONE DA WWF
BROCCO DA WCW
AGGIORNAMENTO | PERSONAGGI | MOSSE | ASPETTO | FACILITÀ DI GIOCO
ATTITUDE
WWF 2000

Pizza, malavita e pallottole: gli ingredienti di un'avventura esplosiva.

Sceglıete tra 20 metropoli internazionali dove aprire il vostro locale, scegliete l'arredamento, gli ingredienti per le vostre pizze e il personale da assumere. Avrete contro di voi la malavita organizzata che tenterà di taglieggiarvi e di usare il vostro locale per il riciclaggio del denaro. Una lotta senza quartiere dove nessun colpo è mai troppo "basso". Scegliete l'azione: in vendita per sole 35.000.

SOFTWARE 2000

www.dinamic.it

DATI ▸ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 104.900 IN USCITA A: ORA

PlayStation

Dopo il successo dei cinque giochi della serie Rainbow, ecco il nuovo capitolo della saga sulle forze speciali scritta da Tom Clancy: Rainbow 6. Finalmente possono giocarci anche i possessori di PlayStation.

RAINBOW SIX

▲ In questo gioco ci sono il buono, il brutto e il cattivo, oltre a un sacco di altri personaggi con capacità particolari.

1 PIANO, PIANO!

Questo gruppo di "veri duri" ha imparato a camminare in punta di piedi, il che ci permette di piombare alle spalle dei terroristi e fare loro una sorpresina a base di piombo. È molto utile utilizzare anche la modalità "cecchino" per colpirli da lontano. Ecco fatto!

▲ Con la visione notturna è possibile notare l'affetto fraterno di Ken per Terry.

Quando c'infiltriamo nella base nemica dobbiamo fare attenzione ai fasci di luce che attivano l'allarme. ▲

▲ Non è un'azione particolarmente coraggiosa, ma è bello sparare in faccia a chi non se l'aspetta.

▲ Non abbiamo molte munizioni a disposizione, quindi dobbiamo sempre agire con pazienza e precisione.

▲ Sfruttiamo l'elemento sorpresa. Attaccare dall'alto può essere un'ottima tattica.

▲ Le guardie ci sentono arrivare, ma siamo avvantaggiati se ci troviamo in un ambiente buio.

Abbiamo il controllo di una squadra antiterrorista davvero speciale chiamata Rainbow Six.

Ci sono dei tipi veramente duri nel gruppo, in grado di uccidere una persona perfino con un cappello e che sarebbero pronti a fare qualsiasi cosa solo per mostrarci quanto sono tosti. In questo gioco devono combattere i nemici del capitalismo per mantenere il predominio dei paesi occidentali sui mercati internazionali, il tutto attraverso un'applicazione sistematica di violenza in questo sparatutto in prima persona. Non male. Rainbow Six è nato come gioco per PC. L'originale, effettivamente, univa strategia e azione, ma è stato superato da titoli di classe superiore come Hidden and Dangerous. Abbiamo, perciò, la versione per PlayStation di un gioco innovativo ma con qualche problema.

PIANIFICAZIONE

La preparazione è l'aspetto strategico principale. Per prima cosa dobbiamo selezionare un gruppo adeguato alla missione. Ogni soldato ha delle caratteristiche di combattimento personali: alcuni sono cecchini infallibili, mentre altri sono specialisti nell'uso di esplosivi. È fondamentale trovare la giusta combinazione delle varie capacità dei soldati, dato che le missioni sono sempre più difficili e hanno un tempo limitato.

EQUIPAGGIAMENTO

Il passo successivo riguarda l'equipaggiamento dei nostri uomini. Possono trasportare un paio di armi, delle munizioni di scorta o degli esplosivi, più alcune diavolerie elettroniche per scassinare le porte o per disarmare le bombe. Le opzioni non sono infinite, ma ci offrono una scelta sufficiente a stimolare il nostro interesse. Inoltre sono facili da scorrere, quindi non perderemo molto tempo prima di entrare in azione. Per prima cosa dobbiamo imparare a usare il sistema di controllo. I pulsanti analogici regolano il movimento e il puntamento. All'inizio potremmo avere dei problemi di coordinazione, dato

▲ Dobbiamo essere veloci e precisi per evitare che le guardie uccidano gli ostaggi.

◀ Il modo più sbrigativo per abbattere un nemico è piantargli una pallottola in testa.

▲ I membri del gruppo Rainbow sono così "tosti" che possono anche salire le scale.

▲ Pianifichiamo con cura i punti dai quali infiltrarci affinché la missione abbia successo.

▲ È sempre una buona scelta cercare di mantenersi a debita distanza dal nemico.

2 Un incontro chiarificatore!

Soltanto dopo aver studiato il rapporto informativo sulla missione possiamo sperare di portare a termine il nostro compito, regolando le nostre azioni sempre in base alla situazione contingente. Potremmo, però, anche andare in giro a sparare contro tutto quello che vediamo...

◄Con i pulsanti analogici comunichiamo con gli ostaggi. Non dobbiamo parlare del tempo, ma dire loro cosa fare per evitare di essere eliminati.

◄Per salvare gli ostaggi dobbiamo condurli verso un'uscita. Una volta fuori, penseranno da soli a sbrigarsela.

▲ Per dare un tocco d'interesse in più al gioco, ogni missione ha dei retroscena politici.

▲ I primissimi livelli non sono troppo difficili: si tratta semplicemente di aprire delle porte.

▲ Assicuriamoci di avere un esperto di esplosivi addetto a disinnescare le bombe.

▲ Una vernice verdognola? Che brutto! Che gusti hanno i terroristi?

▲ Spesso incontriamo i nostri compagni di squadra. Suggerimento: evitiamo di sparare.

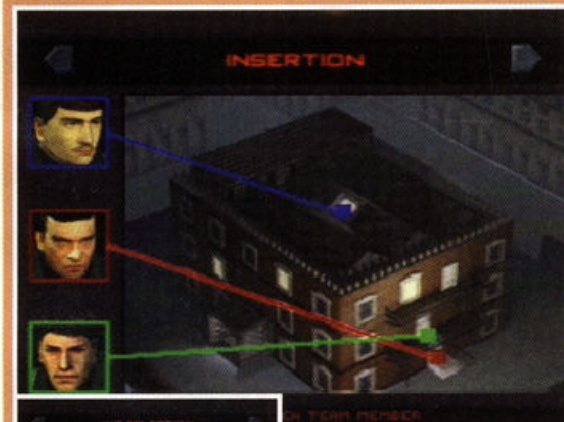
▲ Le ambientazioni diventano più varie man mano che avanziamo nel corso del gioco.

che nelle impostazioni predefinite R2 è il pulsante del fuoco e non è certo questo il pulsante che premeremmo istintivamente quando incontriamo un nemico. Una volta che abbiamo imparato a usare il sistema di controllo, è molto facile muoverci lungo le varie stanze e zone da conquistare, quindi possiamo dedicarci di più all'aspetto strategico. Durante il gioco possiamo decidere di controllare a turno uno dei nostri tre soldati, i quali si difendono autonomamente se lasciati soli. Abbiamo un certo numero di munizioni e una resistenza limitata ai colpi avversari, quindi dobbiamo essere precisi e sottili nel corso del combattimento, piuttosto che sparare senza riflettere.

PROBLEMI

Sfortunatamente questi pregi vengono controbilanciati da alcuni difetti, primo fra tutti quello che riguarda l'intelligenza artificiale dei nemici. Anche se sono dei terroristi internazionali in grado di tenere in scacco il mondo intero, sembrano avere dei problemi a combattere contro degli avversari che si nascondono dietro un angolo. La grafica inoltre non rende giustizia alla giocabilità, dato che è un po' troppo squadrata e poco definita. Soprattutto però la struttura delle ambientazioni non è ideale. Sappiamo bene che le basi militari e i nascondigli dei terroristi non sono i posti più eleganti del mondo, ma le stanze sono davvero troppo spoglie. Ci troviamo il più delle volte ad attraversare stanze tutte uguali fra loro e a perderci all'interno di ambienti troppo simili. Fortunatamente è disponibile una mappa del gioco.
È un gioco che merita la nostra attenzione e che cerca di farci coinvolgere dall'atmosfera e dalla suspense della situazione che ricrea. Non ci riesce completamente, però, dato che la conversione poco convincente di questo gioco mette a nudo i limiti della PlayStation. Avrebbe potuto essere davvero un bel gioco.

3 Prepariamoci!

Dobbiamo scegliere il nostro abbigliamento per la missione. Non c'è un'ampia scelta, ma ci sono dei bei vestiti grigio-verde con delle utilissime tasche. Tocca a noi decidere che tipo d'irruzione fare. Spesso è utile che due membri della squadra entrino dallo stesso punto.

▲ Gli altri lavavetri non sono stati troppo contenti quando il loro capo ha scelto l'ultimo piano. Fannulloni!

◄Una domanda: perché dobbiamo indossare una divisa della marina militare? I pantaloni mimetici non vanno più bene?

4 Ti abbiamo preso!

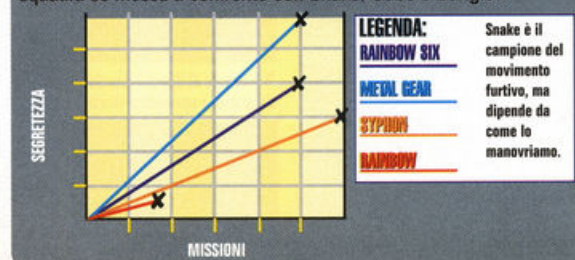
È possibile attaccare la base nemica da direzioni diverse, ma spesso è utile avere i componenti del gruppo a supporto dell'azione, o per eliminare i nemici che non siamo riusciti a uccidere.

► L'altro gruppo si trova nella giungla e ci sta sgombrando la strada.

▲ Gli altri possono proteggere gli ostaggi mentre noi cerchiamo l'uscita.

► Il membro della squadra che ci accompagna agisce autonomamente.

IL MONDO HA I COLORI DELL'ARCOBALENO...

A tutti piace muoversi di soppiatto. Come si comporta questa squadra se messa a confronto con Snake, Gabe e Bungle?

> I membri della squadra possono trasportare un paio di armi, munizioni di scorta e diavolerie elettroniche per scassinare le porte

il giudizio

aspetto

La grafica è poco sopra la sufficienza e molte delle schermate informative sono superflue.

giocabilità

È complicato abituarsi ma, una volta imparati i comandi, la giocabilità è molto divertente e ci sono tantissime cose da scoprire.

longevità

La curva d'apprendimento è ben strutturata, ma è un titolo un po' troppo ripetitivo che non stimola a tornare a giocarci spesso.

il meglio

Eliminare una guardia innocente usando la modalità "cecchino" grazie alla nostra arma col silenziatore.

il peggio

La grafica. Mai degli uomini sono sembrati così bidimensionali, mai delle ambientazioni sono apparse così povere.

È un gioco pieno di buone idee, ambientazioni convincenti e giocabilità sottile, anche se questa conversione non è certo eccezionale.

Se ci piace questo... facciamoci una partita a Syphon Filter, Goldeneye o a uno sparatutto in prima persona tipo Quake 2.

Cosa aspettarsi da un platform 3D? Grafica leziosa e stomachevole, piccoli personaggi tutti zucchero e niente originalità? Che prospettiva...

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Come si fa a vendere prodotti ai bambini? Per un responsabile commerciale di una casa produttrice di videogiochi, la risposta è semplice: si rendono i giochi quanto più zuccherosi possibile.
Basta creare un protagonista con grandi occhioni, farlo doppiare da un attore simpatico e piazzarlo nel bel mezzo di una elementare storiella moraleggiante. In breve, basta creare un film alla Disney in formato digitale. Nel corso degli anni questa formula ha funzionato alla perfezione: a chi dunque potrebbe venire in mente di cambiarla? Certo non agli sviluppatori di Spyro 2 e non possiamo certo dar loro torto.

LA STORIA

La semplice trama del gioco vede il nostro eroe, Spyro the Dragon, chiamato in aiuto dal popolo di Avatar che si trova oppresso da una specie di malvagio signore della guerra. Naturalmente la trama non è che un pretesto per farci correre qua e là saltando da una piattaforma all'altra, raccogliendo oggetti vari e sconfiggendo qualche boss. Su, ammettiamolo: andiamo matti per queste cose...

I LIVELLI

Dal punto di vista dell'azione di gioco, in Spyro 2 c'è ben poco che non abbiamo già visto altrove. Ci sono tutti i classici cliché dei platform: gemme da raccogliere, attacchi, un sacco di salti, qualche volo... insomma, Spyro 2 è un platform in tutto e per tutto. Si tratta tuttavia anche di uno dei migliori in circolazione e sicuramente di uno dei più validi disponibili per la PlayStation. Si ispira largamente ai classici come Mario, Banjo-Kazooie e compagnia, ma riesce a non ricalcare questi giochi pur sfruttandone alcune delle idee, il che è decisamente gradevole. Dovremo visitare e 'ripulire' ogni livello da varie forze maligne: ogni volta Spyro otterrà un talismano e per battere il cattivo dei cattivi ci servirà appunto un certo numero di questi talismani. Non è tutto. Avremo anche buoni motivi per rivisitare livelli già percorsi e dedicarci a qualche esplorazione: in cambio otterremo poteri speciali e anche un bel po' di divertimento! Ci si diverte soprattutto nei giochi secondari, ma anche grazie alla sensazione di soddisfazione che proveremo nel procedere attraverso i livelli. Il fatto è che, come accade in molti platform tra i più classici, i livelli sono così ben progettati e disegnati da rendere un vero piacere il nostro viaggio nel mondo di Spyro 2.

BELLO!

Quanto all'aspetto, Spyro 2 non lascia davvero a desiderare. È pieno di colori, la caratterizzazione dei personaggi è notevole e l'animazione

1 I personaggi!

Forse che un platform a cartoni animati potrebbe fare a meno di personaggi graziosi e facilmente riconoscibili? Appunto...

▲ Ecco Spyro, l'eroe della storia. A quanto pare, è l'unico che può risolvere la situazione.

▲ Come nel gioco precedente, Moneybags vende nuove mosse e consigli in cambio di moneta sonante.

▲ Questo leopardo è un tipo sportivo. Di tanto in tanto salta fuori e ci sfida.

► Ci sarà del tenero? Può darsi: in ogni caso, questo elfo parlante svolge nel gioco la funzione della damigella in pericolo.

▲ Il professore e genietto del gioco. Ci spiegherà come battere i boss.

▲ Ogni mondo ha i suoi personaggi in tema. Nel mondo dell'aria ci sono gli uccelli.

▲ L'universo di Spyro è disegnato in modo delizioso: colori brillanti, splendidi effetti speciali e un'ottima animazione. Quasi troppo bello per essere vero...

▼ La fata appare nei punti più 'difficili' del gioco e svolge la funzione di punto di salvataggio.

▲ Che sia il drago il migliore amico dell'uomo?

◄ Alcune sequenze segnano lo sviluppo della trama. Potremo anche farci due risate...

▼ Giriamo i tacchi se siamo furbi... quei denti sembrano un po' troppo aguzzi.

▼ Il mondo di Spyro è popolato da grandi e spaventosi teschi.

2 Le missioni

All'interno di ogni livello troveremo alcuni giochi secondari da affrontare. Superandoli otterremo un bonus.

▲ Spyro viene informato del fatto che occorre "rimettere insieme un dinosauro".

▲ La cosa strana è che il dinosauro si trova dentro a queste bottiglie.

▲ Così, dovremo perlustrare il livello alla ricerca di tutte le bottiglie di dinosauro.

3 Altri mondi

Nel più classico stile del genere, Spyro 2 è suddiviso in numerosi livelli, ognuno dei quali è ispirato a un tema specifico. Abbiamo così mondi del fuoco, del ghiaccio, dell'acqua... dobbiamo continuare?

► Il paese dei dinosauri è pieno di stagni di lava e abitato da pericolosi dinosauri. Meglio tenerci alla larga dal loro fuoco: non siamo immuni.

▼ Il palazzo della Regina e l'umile dimora di Riptar, il principale cattivo del gioco. Quando arriveremo fin qui saremo solo a metà del percorso che ci permetterà di batterlo.

◄ Le pecore rimangono tra i passatempi preferiti del nostro piccolo drago. Non solo potremo bruciarle: ci permetteranno anche di ripristinare la nostra energia. Per fortuna ce ne sono quasi dappertutto.

▼ Il mondo principale di Avatar sarà il nostro punto di partenza: sarà questo il primo luogo che dovremo ripulire dai cattivi.

è di prima qualità. Anche per svelare i passaggi della trama viene utilizzata la stessa grafica che caratterizza l'azione di gioco, il che è un'ottima idea. In un gioco come questo non c'è davvero alcun bisogno di spettacolari sequenze filmate. In sostanza si può dire che tanto l'aspetto quanto l'azione di Spyro 2 sono quelle di un bellissimo cartone animato. Sebbene Spyro 2 non sia destinato a vincere premi per la sua carica innovativa, si tratta di un gioco ben fatto, con un inizio, uno sviluppo e una conclusione. È un videogioco piacevole, caldo, accogliente, il tipo di regalo che la nonna potrebbe farci per il nostro compleanno... se sapesse che esistono i videogiochi.

FACILE FACILE

Quel che è certo è che Spyro 2 non ci costringerà ad affaticare il cervello più di tanto: chiunque abbia la minima esperienza in fatto di platform finirà probabilmente per stufarsi abbastanza in fretta. Questo gioco offre pochi spunti a chiunque abbia più di dodici anni. Per chi apprezza i titoli allegri e carini, tuttavia, Spyro 2 è davvero il meglio sulla piazza.

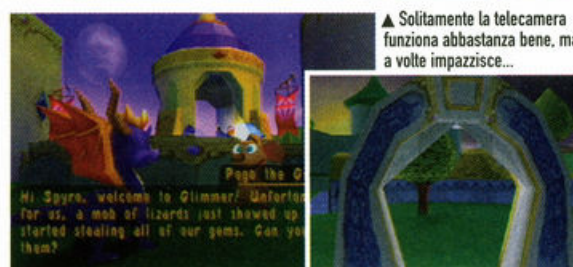
4 Contro i boss

Spyro ripropone la classica formula dei platform: completata una serie di livelli, dovremo affrontare un boss. Poi completeremo un'altra serie di livelli e così via. Per fortuna i boss di questo gioco sono piuttosto innovativi, soprattutto nel loro aspetto.

▲ Il primo boss, per cominciare, è abbastanza tosto. Attacca per mezzo di un 'balzo elettrico' che ci trasmette una tremenda scarica.

◄ Rispondiamo all'attacco con le fiamme: il boss si arrabbia e percuote il suolo con la sua mazza per far crollare il tetto!

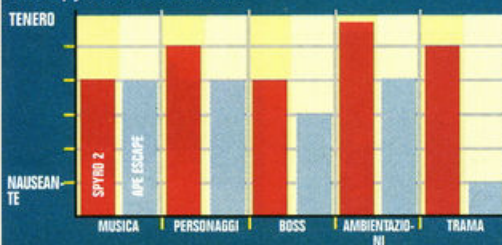
▼ Per nulla intimorito, il boss passa all'attacco a base di fiamme. Non facciamoci arrostire!

▼ Alla fine, comunque, si arrabbierà al punto da rimanere sepolto sotto il suo odio. Ah-ha!

▲ Solitamente la telecamera funziona abbastanza bene, ma a volte impazzisce...

▲ Nel corso del gioco incontreremo un sacco di gente in cerca del nostro aiuto. Non dovremo che arrivare in fondo al livello...

▲ Attraverso questi portali magici potremo viaggiare tra i vari mondi che circondano Avatar. Avanti, entriamo!

MAMMA, CHE CARINO...

Come si piazza Spyro nella classifica dei giochi carini per PlayStation? Ecco una dimostrazione scientifica del fatto che Spyro è tanto tenero.

"Si ispira largamente ai classici come Mario e Banjo-Kazooie, ma riesce a non ricalcarli pur utilizzandone alcuni spunti, il che è decisamente gradevole"

il giudizio

aspetto

Brillante, fluido e gradevole, molto "carino": uno stile un po' infantile, alla Disney.

giocabilità

Formula collaudata o... solita vecchia solfa? Dipende dalla nostra età, ovvio.

longevità

Chi supera i 12 anni di età riuscirà a completarlo in un paio di giorni. I più giovani, però, ne andranno matti.

il meglio

Immergersi in questo gioco è facile e gradevole. Tutto è molto familiare, perciò non dovremo sforzarci troppo per imparare i comandi.

il peggio

La sensazione di deja-vu. Molto di ciò che si vede qui è stato già fatto altrove e, a essere sinceri, anche molto meglio.

Un allegro e variopinto platform a cartoni animati, divertente da giocare. Purtroppo, non contiene nulla che non abbiamo già visto in altri giochi di questo genere.

Se ci piace questo... di platform tridimensionali per PlayStation ce ne sono a bizzeffe: A Bug's Life, Crash Bandicoot, Croc 2... a noi la scelta.

PlayStation

E se invece non fosse impossibile? Una delle più grandi delusioni del Nintendo 64 sta per sbarcare sulla PlayStation. Che Infogrames sia riuscita a risolvere i suoi problemi di giocabilità?

MISSION IMPOSSIBLE

1 Fuoco!

Tenendo premuto il pulsante laterale potremo passare a una sorta di visuale in prima persona, che ci sarà utile per trovare la strada evitando che la telecamera continui a ondeggiare qua e là. Facciamo attenzione quando spariamo, però: spesso ammazzando la persona sbagliata manderemo in fumo la missione.

▲ Sparando a questi barili faremo sprigionare le sostanze chimiche velenose che contengono!

▲ Potremo tranquillamente far dondolare la cerbottana sotto il naso di questi tizi: se la prenderanno solo se spareremo.

◀ "Devo ricordarmi di evitare queste esplosioni" – mormora Ethan. È un ragazzo sveglio.

▲ Mmm, quegli idioti non capiscono che è solo Ethan con una maschera di carnevale.

▲ Delle scarpe allacciate male hanno mandato in fumo più di una missione.

Al momento della sua uscita sul Nintendo 64, oltre un anno fa, Mission Impossible si presentava come un gioco lungamente atteso e preceduto da grande clamore, che avrebbe dovuto uscire già nel 1997 insieme alla console Nintendo a 64 bit.

La sua fase di sviluppo è stata costellata dai problemi e la stessa versione definitiva si è rivelata deludente per molti aspetti.

SUCCESSO

Stranamente, però, ha venduto oltre un milione di copie, malgrado le stroncature ricevute dalla stampa specializzata. Naturalmente tutto è accaduto prima di Metal Gear Solid, quando un'azione di gioco incentrata sui movimenti furtivi e sullo spionaggio rappresentava una relativa novità. Purtroppo però il gioco era un vero pasticcio, sotto ogni aspetto. La trama barcollava parecchio e coinvolgeva poco. La faccia dell'eroe, Ethan Hunt, era altrettanto attraente, grazie all'astuto rifiuto opposto da Tom Cruise all'uso della sua immagine in un gioco così privo di prospettive. In più, era anche noioso da giocare.

TUTTO UGUALE

Questa versione per PlayStation è virtualmente identica in tutto, compresa la faccia insopportabile di Ethan Hunt. Non c'è dubbio che il solo nome Mission Impossible sarà sufficiente a portare il gioco nella classifica dei più venduti, ma si tratta comunque di un'esperienza non troppo piacevole. Fin dal principio, Mission Impossible si presenta con una trama che è davvero difficile da digerire, considerati gli standard dei videogiochi. Siamo catapultati all'interno di una base militare super-segreta, in cui finiremo dietro le sbarre non appena uno qualsiasi dei soldati ci vedrà. Come ci siamo capitati? Semplice: arrampicandoci su una pila di casse che qualcuno aveva intelligentemente accatastato vicino alla recinzione... il massimo della comodità. Una volta all'interno, dovremo sfruttare un nostro dispositivo ad alta tecnologia per crearci un nuovo volto e assumere le sembianze di una guardia. Come faremo dunque noi, agenti molto scaltri della CIA, a distrarre lo sfortunato soldato prima di rubargli la faccia? Facile: dicendogli che il nostro nome è Fred e che stiamo cercando il cane! Il gioco prosegue sulla stessa linea. Astutamente travestiti nelle

2 MISSIONE IMPROBABILE!

A dire il vero c'è una certa varietà negli obiettivi che dovremo raggiungere nelle varie missioni. Il problema è che tendono a essere o incredibilmente scontati, come per esempio quello di trovare un certo oggetto o far fare qualcosa a un certo personaggio, oppure talmente incomprensibili da risultare noiosi. Insomma, non è certo un 'classico' dei videogiochi.

▲ Consultiamo attentamente gli schermi con i nostri incarichi... oppure leggiamoci una guida su Internet.

► In quei condotti vanno inserite delle bombe fumogene. Nessuno si lamenterà.

◀ Notare come il bicchiere scivola magicamente lungo il tavolo, seguito da un flacone di pillole per la nausea.

▼ Non facciamo tanto i simpatici: tra un minuto dovremo metterlo KO.

▲ Guarda la mia cerbottana... e assaggia la sua potenza, brutta megera mal disegnata!

▲ Dannazione. La guardia di sicurezza non ha apprezzato il modo in cui Ethan stava facendo fuori gli invitati.

3 Il maestro dei travestimenti!

Il Facemaker è il nostro attrezzo più importante: ci permette di copiare i tratti facciali di una persona in stato di incoscienza. Con nemici così tonti, la faremo franca regolarmente.

▲ Perché, perché non vede la donna morta nel gabinetto dietro di lui?!

▲ Ah-ha, sempliciotto. Grazie al potere del Facemaker, nessuno potrà battermi!

◄ Ethan è un maestro dei travestimenti: infatti non assomiglia minimamente a Tom Cruise!

sembianze di un ambasciatore straniero, potremo imbottire di piombo una delle guardie del corpo senza alcun timore che il suo collega, ritto in piedi accanto al suo cadavere, si accorga che siamo delle spie. Potremo vagare per l'ambasciata piazzando bombe fumogene sotto il naso dei vari dignitari in visita, ma se solo parleremo alla persona sbagliata al momento sbagliato sarà 'game over'.

L'ASPETTO

Perfino i difetti grafici, come per esempio il bicchiere di champagne avvelenato che sfreccia attraverso il tavolo, probabilmente grazie alla telecinesi, sono stati fedelmente riprodotti dalla versione originale. Le texture degli scenari sono ancora più rozze e imprecise in questa versione, ma fatta eccezione per qualche filmato e qualche dialogo è davvero difficile distinguere il gioco per Nintendo 64 da quello per PlayStation. Non mancano comunque i momenti di umorismo involontario. In una scena il nostro personaggio tramortisce un'assassina e la appoggia sul sedile di un gabinetto. Il modo in cui il corpo della donna scivola all'interno del cubicolo, come se fosse trascinato da mani invisibili, non manca mai di suscitare qualche risatina, specie quando ci si rende conto che è possibile continuare all'infinito a pestarla in piena faccia, con tanto di effetti sonori tipo 'mazzata'...

SCARSO

Dopo titoli del calibro di Metal Gear Solid, Parasite Eve e Syphon Filter, questo gioco farà una figura ancora più magra di quella fatta sul Nintendo 64. La manciata di buone idee che vanta è stata implementata in modo così povero da farlo sembrare un gioco prodotto in fretta e furia, malgrado questa versione per PlayStation esca a quasi quattro anni dall'inizio del lavoro di sviluppo dell'originale. C'era tutto il tempo per rimettere in sesto il gioco e sistemare i difetti più lampanti. Di fatto, le uniche novità sono nelle sequenze filmate, sfocate e realizzate sulla base delle stesse scene presenti nella versione per Nintendo 64, e nella colonna sonora, in cui il basso pesta di più che nell'altra versione.

▲ Le nuove scene di intermezzo sono presentate in una gloriosa veste sfocata.

► Potremo accedere ai file del computer dell'IMF in qualsiasi momento... per quello che ci servirà.

▲ Le missioni ci condurranno dalle distese ghiacciate fino alla CIA, ma non ci sarà nulla di particolarmente interessante.

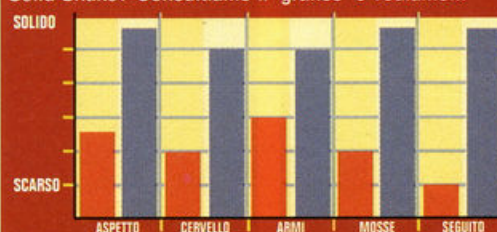
4 Serial killer?

La attira nei gabinetti, le dà una mazzata in testa e poi se ne va! Per forza Tom Cruise non ne ha voluto sapere...

▲ Strano che nessuno di quelli che passano davanti al gabinetto batta ciglio.

▲ Ecco fatto! Si direbbe che Ethan abbia qualche 'problema' irrisolto dall'infanzia...

LOTTA IMPARI...

La domanda: Ethan Hunt è o no degno di pulire le scarpe a Solid Snake? Consultiamo il 'grafico' e vediamo...

"La versione per PlayStation è virtualmente identica alla deludente versione per Nintendo 64, perfino nel viso insopportabile di Ethan"

il giudizio

aspetto

Texture rozze, telecamera che barcolla come un ubriaco, doppiaggio pessimo.

giocabilità

Si tratta semplicemente di sapere cosa dobbiamo fare e dove dobbiamo farlo. Tutto qui.

longevità

Probabilmente andremo a rivendere il CD al mercatino dell'usato molto prima di completare il gioco.

il meglio

La colonna sonora della sequenza introduttiva è carina: tanto vale, però, comprare solo il disco con la colonna sonora...

il peggio

Morire per l'ennesima volta per aver svoltato dalla parte sbagliata o non aver premuto il pulsante giusto.

Decisamente non è la conversione del gioco per Nintendo 64 che gli utenti di PlayStation sognavano. Da lasciar perdere, a meno che non ci piacciano i giochi irritanti.

49%

Se ci piace questo proviamo Metal Gear Solid, che tratta l'argomento con molto più stile, oppure Goldeneye per Nintendo 64.

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION | EDITORE: ELECTRONIC ARTS | IN USCITA A: GENNAIO | GENERE: WRESTLING | PREZZO: L. 99.900 | GIOCATORI: 1-4 | SVILUPPATORE: KODIAK INTERACTIVE | ALTRE VERSIONI: NINTENDO 64, GAME BOY

PlayStation

Il wrestling è una specie di farsa o lo spettacolo per eccellenza dei nostri tempi? Chissà...

WCW MAYHEM

La World Wrestling Federation ha reso famoso il wrestling in Italia. Oggi, però, la federazione concorrente World Championship Wrestling riscuote maggior successo.

Il successo di pubblico non vuol dire necessariamente qualità, come si può notare dalla scarsa qualità delle trasmissioni legate agli incontri del WCW che vediamo via satellite. Riuscirà questo gioco, che porta il logo ufficiale della WCW, a essere migliore? Ci sono tutte le caratteristiche tipiche dei giochi di combattimento. La modalità per un giocatore, nella quale dobbiamo arrivare a essere i migliori lottatori in assoluto, vede il nostro atleta super-pompato alle prese con la scalata delle classifiche per diventare il primo campione televisivo, per poi ambire al titolo statunitense e, addirittura, a quello mondiale. Man mano che battiamo gli avversari, sblocchiamo altri personaggi extra.

INCONTRI E SCONTRI

L'opzione Main Event presenta un'ampia scelta di tipi di incontri: dai normali scontri tra giocatore singolo e computer alla rissa tra quattro giocatori. Possiamo modificare le regole di ogni incontro secondo le nostre preferenze. È possibile, per esempio, organizzare un incontro due contro uno nel quale il conteggio non deve avvenire obbligatoriamente sul ring. Oltre al fatto che si può giocare in quattro con il Multitap, l'altra novità di WCW Mayhem è che è possibile continuare a combattere "dietro le quinte". Il vantaggio di andarsene dall'arena principale ed entrare nella zona lontana dagli occhi del pubblico è che le armi che usiamo qui, come per esempio mazze da baseball e sedie, causano il doppio del danno rispetto a quanto farebbero sul ring (si veda il box 2). Strano ma vero! Non aggiunge comunque molto alla giocabilità ed è poco più che un nuovo diversivo.

COMBATTIMENTI

Anche il sistema di combattimento è molto semplificato. Invece di usare le combo, come in WWF Attitude, possiamo fare una serie di mosse combinando i singoli pulsanti con il pulsante direzionale. Non ci vuole molto per impararlo, ma manca di profondità. Spesso l'incontro si riduce a chi preme prima il pulsante. Il sistema poco sofisticato di WCW Mayhem è accompagnato da una grafica così così. Non saremo troppo delusi da questo gioco se siamo dei veri fan della WCW. Se invece siamo poco interessati a tutto quello che circonda questa federazione di wrestling, WCW Mayhem non è altro che una versione ridotta di WWF Attitude.

1

Ci sono anche dei lottatori semisconosciuti della federazione WCW, oltre a un certo numero di personaggi che non sono dei lottatori di wrestling.

▲ Gene non sembra molto cattivo con quel vestito da due soldi.

▲ Eric Bischoff ha abbandonato la WCW, ma è presente in WCW Mayhem.

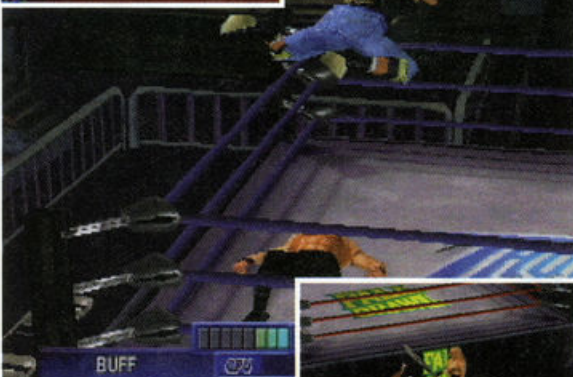
▲ I lottatori non sono i soli a essere grassi, vecchi e pelati.

2

Se i due lottatori si dirigono verso il tendone alla fine del corridoio tra i posti a sedere, veniamo magicamente trasportati in una delle tante aree dietro le quinte. Tra queste ci sono una sala stampa, un parcheggio e anche i gabinetti degli uomini. Questa si che è classe.

◀ Sfortunatamente, le entrate degli atleti sul ring non sono spettacolari come in WWF Wrestlemania 2000 di THQ.

3 L'ABBIAMO CREATO NOI!

Un gioco di wrestling non è completo se non ha una modalità per creare un lottatore personalizzato. Questa è in pratica una delle migliori caratteristiche di WCW Mayhem. Anche se non è di grande utilità modificare i tratti del volto dei personaggi, è possibile divertirsi a cambiare 40 caratteristiche diverse, tra le quali gli stivali e i piercing.

▲ Raven è uno dei tanti personaggi del gioco che non fanno più parte della WCW.
▶ È sempre bellissimo colpire l'avversario con una sedia...

Non è il punto forte di WCW Mayhem. I commenti sono divertenti, ma il gioco non riesce a essere molto bello dal punto di vista visivo.

È facile giocarci, ma è un po' troppo semplice. Anche i controlli non rispondono esattamente come vorremmo in un gioco di wrestling.

Non ha la stessa "durata" di WWF Attitude anche se gli incontri in modalità per più giocatori assicurano molte partite.

Giocare in quattro amici grazie al Multitap. Grrrrraarrrgghh!

La grafica. È più rozza di un vero lottatore di wrestling.

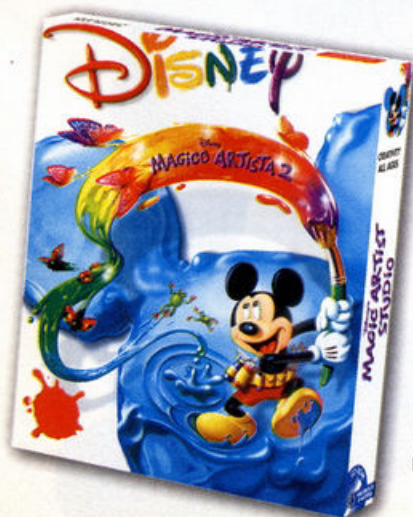
Non è assolutamente il peggior gioco di wrestling per PlayStation sul mercato, ma non offre molte novità ed è pieno di fastidiosi problemini.

71%

Se ci piace questo... possiamo mettere le mani sul miglior gioco di wrestling in assoluto, ovvero WWF Attitude di Acclaim.

Questo lo fai in 5 minuti. Cosa farai in una settimana?

© Disney www.disney.it

Per PC e Mac

Disney Magico Artista 2 è il nuovo, divertentissimo strumento creativo che ti permetterà di disegnare e animare i tuoi "topolavori". Potrai creare usando sfondi e personaggi Disney, importando le tue foto o quel che vorrai, con effetti tridimensionali e musiche. Principianti e artisti avanzati di tutte le età, questo è il vostro momento. Scatenate l'immaginazione!

PERIFERICHE

Il meglio per le nostre console

Cosa c'è di bello in giro da collegare alle nostre console e ai nostri PC? Scopriamolo insieme passando in rassegna le periferiche classiche e quelle dalle forme più strane...

Dream Station

PlayStation e Dreamcast

Siamo spesso immersi nei cavi della nostra console, dei joypad, delle periferiche, della TV, ecc. ecc. Per buona parte di questi cavi oggi possiamo finalmente fare qualcosa. Prendiamo la Dream Station, che va bene sia per il nostro nuovo Dreamcast sia per la nostra cara PlayStation, nascondiamo tutti i cavi di joypad, alimentazione e TV e il gioco è fatto. Quando non usiamo la console i joypad stanno nel loro alloggiamento, che si chiude elegantemente. D'ora in poi potremo evitare di guardare sconsolati la nostra stanza e dovremo perdere meno tempo a mettere in ordine...

DA: LOGIC 3
TEL.: 0183 7841
PREZZO: L. 60.000

Ideale per...
Tutte le stanze

Con il suo colore e la sua forma molto gradevole, questo porta console è ideale per tutte le stanze. Nella nostra camera ci aiuta a mettere ordine, ma anche in sala non sfigura e anzi ci permette di tenere la nostra console proprio sotto il TV più grande...

Il resto...

My Organizer
Gameboy

Se amiamo portare spesso in giro il Gameboy con tutti i suoi accessori questo organizer può aiutarci. È in grado di contenere il Gameboy, diverse cartucce e anche alcuni accessori.
DA: LOGIC 3
TEL. 0183 7841
PREZZO: L. 40.000

VOTO 81%

Sound Station
tutte le console e i PC

Queste casse e subwoofer dall'aspetto futuristico non solo offrono un'ottima resa sonora ma fanno anche una bella figura a vedersi. Robuste e ben costruite, possono darci i brividi con i loro bassi...
DA: LOGIC 3
TEL. 0183 7841
PREZZO: L. 165.000

VOTO 90%

PC Hurricane
PC

Se vogliamo un bel joystick vecchia maniera, ancora con presa seriale e robusto, questo Hurricane può fare al caso nostro. I materiali sono ottimi e i pulsanti sono ben distribuiti. Non è il joystick più versatile che possiamo trovare, ma offre comunque buone prestazioni.
DA: LOGIC 3
TEL. 0183 7841
PREZZO: L. 90.000

VOTO 79%

Top Drive Reactor

PlayStation

Innanzitutto chiariamo subito una cosa: questa è una periferica per PlayStation. Non è un telefono o altro, anche se effettivamente è una delle periferiche più strane che abbiamo mai visto. Il Top Drive Reactor è un sistema di controllo per PlayStation pensato per i simulatori di guida. O meglio, per tutti i giochi di guida, sicuramente anche per quelli più d'azione. Distribuiti per tutto il corpo della periferica troviamo i pulsanti classici del joypad PlayStation, compreso naturalmente quello direzionale. La cosa più interessante è la ruota di controllo, a forma proprio di ruota di una vettura con tanto di cerchione e pneumatico. La ruota funziona come il controllo del JogCon di Namco e offre una resistenza realistica durante le curve prese a velocità elevate. L'aspetto bizzarro non ci tragga in inganno: si tratta di una delle periferiche più interessanti del momento. Solida e comoda, è sicuramente molto valida per il patito della guida che c'è in noi.

DA: LOGIC 3
TEL.: 0183 7841
PREZZO: L. 90.000

VOTO 92%

Ideale per...
I giochi di guida

Facile a dirsi, questa periferica è ideale per i giochi di guida. Il Top Drive Reactor da il meglio di sé con Ridge Racer Type 4 e riesce a competere con il JogCon originale di Namco. Dobbiamo sicuramente prendere la mano con l'impugnatura piuttosto originale, ma una volta che ci saremo riusciti ci sembrerà di non aver mai utilizzato un'altra periferica. Il Top Drive Reactor è ottimo anche per i giochi di rally. Piacerà anche agli appassionati di Formula Uno: la forma è poco "realistica", ma la sostanza è ottima.

SUL PROSSIMO NUMERO

GamesMaster

IN ARRIVO
GRAN TURISMO 2

VEDIAMO COME PROCEDE LO SVILUPPO DEL GIOCO DI GUIDA PIÙ ATTESO DELLA STORIA

SPECIALE DREAMCAST

VEDIAMO I GRANDI GIOCHI DELLA NUOVA CONSOLE SEGA. SCOPRIAMO A COSA POSSIAMO GIÀ GIOCARE E A COSA POTREMO GIOCARE IN FUTURO.

ECCEZIONALE
DONKEY KONG 64

È IL MOMENTO DEL GORILLA DEL NINTENDO 64!

INOLTRE

- Tomb Raider 4
- FIFA 2000
- Grand Theft Auto 2
- Turok Rage Wars
- Crash Team Racing
- Quake 2
- Armourines
- Soul Calibur
- This is Football
- Prince of Persia
- South Park Rally
- Xena Warrior Princess

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI GENNAIO